GRATUITA

NOVIEMBRE 2010 Nº7

CREATIVE FUTURE

Revista de videojuegos



LOS MUERTOS SE LEVANTAN CON...



TODO ESTÁ LISTO PARA QUE SEAS EL CAMPEÓN

F1 2010 Formula 1

PILAR RUBIO PRACTICA FITNESS EN CASA KINECT

ENTREVISTA EXCLUSIVA AL DIRECTOR DE MARKETING SONY

Y ADEMÁS...

DEAD RISING 2
HALO REACH
CALL OF DUTY BLACK OPS
FALLOUT NEW VEGAS

ASSASSIN'S CREED LA HERMANDAD

EL ASESINO HA VUELTO, PERO ESTA VEZ CON MÁS FUERZA QUE NUNCA

KINECT



BIBIANO RUIZ
Director

JOSE ALCARAZ
Coordinador

CRISTINA USERO
Diseñadora Gráfica

FRANCISCO DIAZ
Redactor creativo

Redacción:

ÁLVARO NARANJO
ALBERTO ANGELINA
CORAL VILLAVERDE
DAVID VAQUERIZO
OSCAR MARTINEZ
PEDRO GARCIA
RAUL MARTIN

Colaboradores:

JUAN JOSE SUAREZ

Hola a todos

Creative Future ya ha cumplido un año, un año lleno de novedades donde os hemos ido contando todo sobre los lanzamientos que han salido. Análisis de los juegos más vendidos y jugados, las noticias más curiosas que hemos encontrado, las historias más graciosas, y hasta las cosas más antiguas en nuestra sección retro, Time Machine.

En Creative Future, cada día estamos más contentos gracias a vosotros que habéis estado ahí leyéndonos y espero que sigáis pendientes de muestra revista. Para todos vosotros tenemos una gran sorpresa, a partir de este número Creative Future va a ser una revista mensual, ya no tendréis que esperar dos meses para enteraros de todo, solo un mes y volveremos a estar con vosotros.

Para no perder más tiempo os hago un pequeño resumen de las cosas más importantes que han pasado en estos dos meses. Estuvimos en el Gamefest y tuvimos la suerte de probar muchos de los juegos que van a salir esta navidad, también hemos visto la película de Profesor Layton en el cine Cité Méndez Álvaro de Madrid, hemos probado el nuevo Fiat Punto Evo, y hemos visitado varias veces casa Kinect para probar Dance Central que fue presentado por Sergio Alcover y Your Shape: Fitness Envolved que lo presentó Pilar Rubio.

Saludos,

Bibiano Ruiz
Director de Creative Future

email: prensa.CreativeFuture@gmail.com

68 ANALISIS DEAD RISING 2

80 ANALISIS F1 2010

72 ANALISIS KINGDOM HEARTS

18 ESPECIAL CALL OF DUTTY. BLACK OPS

36 REPORTAJE KINECT: YOUR SHAPE

104 ANALISIS RDR UNDEAD NIGHTMARE

DEADRISING 2

KINECT

90 ANALISIS
FALLOUT NEW VEGAS

14 ESPECIAL
ASSASSIN'S CREED
LA HERMANDAD



CF Nº7 NOVIEMBRE 2010

6 CURIOSIDADES

ESPECIALES
12 Kinect: Dance Central
14 Assassin's Creed: La Hermandad
16 Feria de videojuegos de Lugo 2010
18 Call of Dutty: Black Ops
22 Gamefest 2010
34 Profesor Layton y el Future Perdido
36 Kinect: Your Shape
38 Saga Metal Gear 1ªparte
44 Wii Party
45 Proyector Acer K10 Led
46 Mind Jack
50 Especial Fiat Punto Evo
56 Welcome Silent Hill (2ª parte)

64 ENTREVISTA

ANALISIS
68 Dead Rising 2
72 Kingdom Hearts Birth by sleep
76 Front Mission Envolved
80 F1 2010
84 Enslaved
90 Fallout New Vegas
94 Halo Reach
100 Disciples III Renaissance
104 RDR Undead Nightmare
108 Quantum Theory
112 NSU Ninja Storm 2
116 Theatre of War: Africa 1943
120 CitiesXL 2011
124 Final Fantasy XIV

128 ALLGAME

136 TIME MACHINE

140 WOW

144 AVANCES

NOKIA N8 SE USO PARA PROYECTA UNA PELÍCULA EN LA PANTALLA MÁS GRANDE DEL MUNDO

Prince of Persia fue proyectado en una pantalla de 50 metros de largo por 28 metros de alto, gracias a una salida de mini HDMI que incorpora el Nokia N8. La pantalla tuvo que ser montada con varias grúas gigantes. Para la visualización se usaron 4 proyectores que pesaban casi 130 kilogramos cada uno y el media player de un Nokia N8, que además de la entrada mini HDMI trae también la tecnología Audio Dolby Digital Plus de sonido envolvente en 6 pistas de ondas sonaras independiente.



PRESENTACIÓN DE XBOX360 PASADA POR AGUA



Cuando salió la conocida y famosa Xbox360 en Australia, a Microsoft no se le ocurrió otra forma de llamar la atención y conseguir gente que hacer una autentica batalla de globos de agua. Se lanzaron más de 52.400 globos.

Por Cristina Usero

UNA MERIENDA PARA LOS MÁS JUGONES

Si queréis sorprender a vuestros amigos es la idea perfecta, aunque más de uno os tachará de frikis. Como podéis ver tenemos desde bizcochos con interrogaciones, pastelitos de setas, setas de magdalena (¿Terminará uno escupiendo fuego?), y hasta sándwich que simula una casilla de ladrillos. Pues nada, ahora solo nos falta probar nosotros y haber que tal nos salen esas setas.



UNA BOTELLA DE VODKA CON MENSAJES PROGRAMABLES



Vodka Medea o también llamado Vodka Techno es el regalo perfecto que a más de uno le gustaría bastante haber recibido. Esta original botella lleva incorporada una pantalla LED programable, donde podrás poner lo que te apetezca: ¡Feliz cumpleaños!, ¡Tomate una a mi salud!, ¿En tu casa o en la mía?... Esta curiosa botella la podrás encontrar por internet a unos 30 euros ¿A qué esperas?

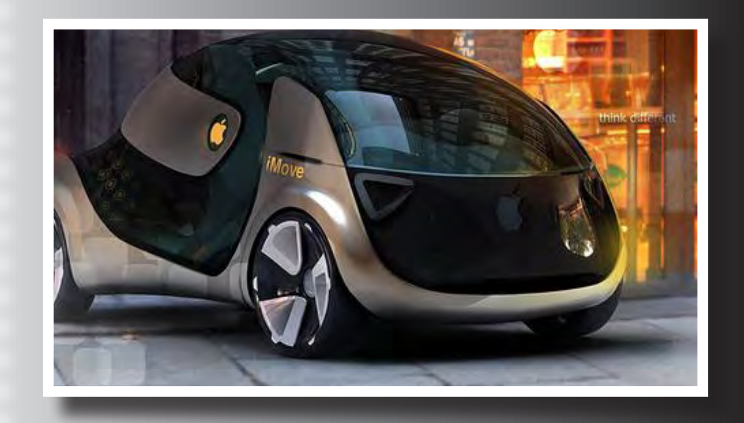
OTRO ACCESORIO PARA NUESTRA WII

Una raqueta para nuestra Wii llamada Raqueta Wiimote TT Champion Bat es el nuevo accesorio que nos podemos encontrar para nuestra colección. Este periférico ha sido desarrollado por el fabricante Shinobii Technoligies. Lo más curioso de esta raqueta es que no solo se parece a una raqueta real sino que da la misma sensación de agarre y tiene el mismo peso, claro está que podremos usar las dos caras de la raqueta para dar golpes a la pelota.



UN COCHE QUE INTEGRA TODOS LOS DISPOSITIVOS DE APPLE: APPLE IMOVE

Apple crea un coche eléctrico que expulsará cero emisiones, y que integrará todos los dispositivos que ha sacado Apple. La fecha de lanzamiento será el 2020, nos lo ha dicho con bastante tiempo para que nos vayamos haciendo a la idea, y… para que ahorremos porque me imagino que no será de los baratos. Dentro del coche nos podemos encontrar una pantalla táctil que cubre toda la parte delantera del coche, la parte superior tendrá forma de ratón de Macintosh, y el coche estará recubierto de un material fotosensible que nos permitirá cambiar su apariencia exterior haciendo unos ajustes en el interior.

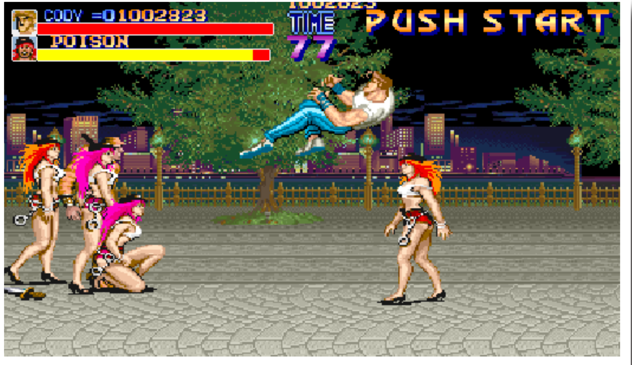




¿HABÍA CHICAS EN FINAL FIGHT?

Os traemos una noticia de lo más curiosa, porque más de uno no sabréis lo que contamos aquí. Cuando el diseñador del juego fue a presentarlo, uno de los representantes de Capcom le dijo que el juego Final Fight era de mal gusto, ya que tenias que enfrentarte con chicas en peleas, lo cual no estaba bien visto (ni está en realidad); seguidamente le dijo el diseñador que no había chicas en el juego, que lo que parecían chicas eran transexuales.





FERRARI WORLD, EL PRIMER PARQUE TEMÁTICO DE FERRARI



Aquí tenemos el Parque temático Ferrari World, ubicado en Abu Dabi, capital de los Emiratos Árabes Unidos. Su montaña rusa GT es una de sus mejores atracciones, todos los vehículos de esta montaña son replicas de un Ferrari F420 Spider, y nos podemos montar de 4 en 4 en cada uno de ellos. También tendremos la posibilidad de probar una autentica pista de fórmula uno, que es la más rápida del mundo ya que se pueden alcanzar velocidades superiores a 200 km/hora.

UN VESTIDO QUE CAMBIA DE COLOR



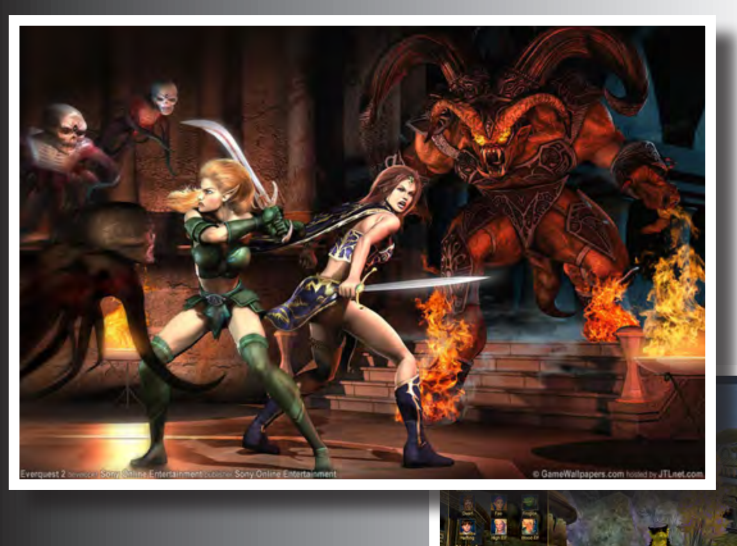
Buscando por internet nos encontramos este mes con otro vestido, pero esta vez no llamaremos por teléfono a nadie solo levantando un brazo sino que llamaremos la atención de todos cuando nos vean. Este traje ha sido diseñado por Anouk Wipprecht, diseñadora de moda holandesa. La mayor originalidad de este vestido es que se cambia de color dependiendo del sitio donde estemos y de nuestras emociones. ¿OS imagináis una de esas situaciones embarazosas que pensamos: "¡Cómeme mundo!"? Pues creo que para esas situaciones no sería muy recomendable este vestido.

LA ESCENA MÁS LARGA DE LA HISTORIA

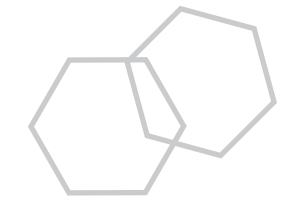


Una vez matamos a Metal Gear Rex, en el final de Metal Gear Solid para Playstation, aparece un video que dura más de 15 minutos.

¿QUÉ PASA SI ESCRIBIMOS /PIZZA EN ALGÚN JUEGO?



En la gran mayoría de juegos no ocurrida nada, pero curiosamente en Everquest 2, un juego de rol masivo, si escribimos /pizza automáticamente se nos abre la página de Pizza Hut y tenemos la opción de realizar un pedido a domicilio, más que útil si estamos en algún boss un poco complicado.



ESPEJITO ¿TENGO ALGÚN EMAIL HOY?

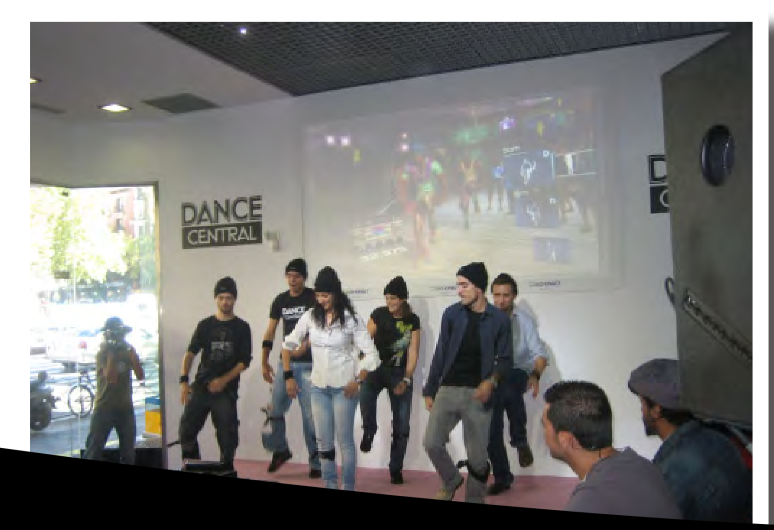


Este espejo de baño, es una pantalla reflectante de cristal que cuenta con conexión wifi, pantalla anti vaho, mando a distancia e incluso unos altavoces... ¡Hola! ¿Cómo estas estás mañana? Este espejo será el motivo que todos pasemos un ratito más en el baño, ya que incluye sistema de mensajería, de dice el tiempo que hace, controla tu agenda y cientos de cosas más. Ahora viene lo malo, y es que ahora mismo este espejito de cuarto de baño cuesta unos 5.400 euros.

KINECT
Dance Central

Por Alvaro Naranjo

El jueves 14 de octubre pudimos acudir, gracias a la invitación de Microsoft, a la presentación de Dance Central, uno de los juegos más esperados para Kinect, y apadrinando el evento estuvo Sergio Alcover, uno de los profesores de Fama: Revolution. Tras darnos de desayunar para coger fuerzas, y entregarnos un gorro y una muñequera, sin explicarnos para qué fin sería, esperamos unos breves minutos hasta que comenzó la presentación. Sergio Alcover nos hizo movernos a todos juntos para enseñarnos los pasos de la canción Body Movin de Beastie Boys (el remix de FatBoy Slim), los cuales tuvimos que repetir con él hasta que más o menos vimos como funcionaba el juego. Tras esta "clase", nos repartieron en grupos y nos llevaron al interior de la Casa Kinect, con una gran decoración en cada una de las habitaciones que la componen. Una vez en nuestros sitios, tuvimos que practicar durante una media hora el baile, con las partes de Freestyle y el final donde cada uno intentaba improvisar más que el anterior, pero sólo podía ganar un grupo. Tras la práctica, llegaba la hora de la verdad. Grupo por grupo, subimos al escenario ante la atenta mirada de Sergio Alcover, que fue posteriormente quien hizo de juez para elegir a los campeones. El premio para los ganadores era una Windows Phone 7 (aún no hay ninguno en tiendas) con la música del juego incorporada.









No hubo suerte, y nuestro grupo no fue el campeón, pero se hizo lo que se pudo. Tras el evento, y entre peticiones de fotos junto al protagonista del día, conseguí colarme para hacerle una pregunta que no sabía si podría contestarme:

- "Sergio, sé que estuviste en el GameFest el fin de semana anterior probando Just Dance 2, ¿podrías decidirte entre uno u otro?"
- Claro, me quedo con este sin ninguna duda

Hay que tener en cuenta que es la opinión de un profesional del baile, pero también hay que tener en cuenta que las diferencias entre uno y otro título son evidentes. Just Dance 2 apuesta por mejorar las claves del éxito de la primera entrega, y tiene una lista de temas muy atrayente, y los bailes se han mejorado. El problema es cuando aparece Dance Central y gracias a la tecnología de Kinect permite controlar el movimiento no sólo de brazos, sino también de los pies, y todo ello sin tener que sujetar ningún artilugio en las manos como ocurre con el título de Ubisoft. Habrá quien decida optar por la secuela del título de Wii por evitarse tener que adquirir un nuevo elemento (Kinect), y habrá quien decida llevar la experiencia del baile en la consola el último nivel y disfrutar de Dance Central, un título que viendo que está realizando una apuesta sobre seguro, va a venderse, y mucho.



ASSASSIN'S CREED LA HERMANDAD

Por Coral Villaverde

Assassins Creed es una saga que vio la luz en 2008 a manos de Ubisoft. Desde el primer momento logró captar la atención de miles de jugadores gracias a las ciudades de años atrás que han logrado estar tan bien diseñadas, que nos han metido de lleno en la historia de la época. Además, los títulos de se han expandido en todas las plataformas posibles: PC, PS3, XBOX 360, PSP y NDS Podríamos decir, que se ha convertido en una de las sagas actuales más aclamadas, y después de una "corta" espera, llega por fin Assassins Creed Brotherhood. En Assassins Creed Brotherhood contaremos de nuevo con el protagonista Ezio Auditore de Firenze. Saldrá para PS3, XBOX 360 y PC, por lo que jugadores que tengan distintas plataformas donde podrán probar este título, que parece llegar con fuerza. Esta vez, todo se desarrollará en Roma, dónde Ezio reclutará a jóvenes Asesinos que nos podrán ayudar, pedir ayuda o información a lo largo de toda la historia. Esta vez intentaremos detener al Papa y a su hijo Cesar Borgia. El juego durará alrededor de 15 horas y en él veremos de nuevo el personaje histórico Leonardo Da Vinci y además se unirán dos nuevos personajes: Nicolás Maquiavelo y Caterina Sforza La trama girará en torno a Ezio y sus ayudantes Asesi-

"EL ASESINO HA VUELTO, PERO ESTA VEZ CON MÁS FUERZA QUE NUNCA"



nos, que se encuentran en Roma para derrotar de nuevo a sus enemigos con la ayuda de espadas, dagas, dardos envenenados...Esta vez, podremos contar con la ayuda de un equipo creado por nosotros. Además, si asesinan a uno de los nuestros, este no podrá resucitar, lo que hace que se convierta en algo más “real”.

Tendremos que ganarnos a los ciudadanos en sí usando el dinero que obtengamos invirtiéndolo en la ciudad, de este modo lograremos desbloquear nuevos grupos y nuevas misiones.

Este nuevo título contará con algo que muchas veces se ha podido pensar, el modo multijugador.

Podremos escoger entre distintos personajes y podremos ser parte de los templarios, o luchar contra ellos todo esto con las habilidades que tendrán cada personaje que lo hará diferente. Los mapas estarán detallados y podremos jugar en varios modos en el multijugador. Se podrá jugar hasta un máximo de 8 jugadores y los personajes a elegir serán: Verdugos, Sacerdotes, Cortesanas, Nobles, Doctores...

Como hemos podido observar, Ubisoft ha intentando modernizarse y mejorar este nuevo título después de conseguir grandes objetivos en los anteriores. Sin lugar a dudas, han mantenido la esencia que le ha caracterizado desde el primer momento y ha logrado de nuevo captar la atención de sus fans. Que después guste o no, eso ya dependerá de nosotros mismos.



FERIA DE VIDEOJUEGOS DE LUGO 2010



EN EL TORNEO DEL PRO SE DISPUTARON PARTIDOS REALMENTE INTERESANTES SOBRE TODO POR PARTE DEL SUBCAMPEÓN DE ESPAÑA QUE ESTUVO PRESENTE COMO UN PARTICIPANTE MÁS .

POR PEDRO GARCIA

En septiembre se organizó en Lugo, en el instituto IES Politécnico, la primera feria de videojuegos de esta ciudad gallega. Los días 10, 11 y 12 de septiembre fueron tres días de emociones para todo aquel que fuera un apasionado de los videojuegos. Nunca nadie se podría haber imaginado que en Lugo se fuese a celebrar una feria de videojuegos pero al parecer tuvo bastante éxito y parece que al año que viene volverá para traer más diversión a los habitantes de esta ciudad.

En cuanto a consolas, en la feria hubo de varias plataformas: PlayStation 3, Xbox360, NDS y Wii y en todas ellas podías probar muchos de los mejores juegos disponibles en el mercado.

Por ejemplo en PS3 estuvieron presentes: Killzone 2, God of War 3, Modnation Racers, NBA 2K10... Por otra parte en Wii los juegos eran más bien los mejores para echarte unas risas con los amigos: New Super Mario Bross Wii, Wii Sports Resort, Mario Kart Wii... Los juegos de Xbox 360 la mayoría eran los mismos que los de PS3 a excepción del God of War 3 y Killzone 2 que son exclusivos de la consola de Sony, pero la consola de Microsoft también contó con algunos de sus títulos exclusivos: Crackdown 2, Halo 3... Otro de los aspectos que tuvo éxito y atrajo a los fans de los videojuegos fueron los tor-



neos. Hubo torneos para todos los gustos y todos ellos con una fantástica organización por parte de los colaboradores de la feria. Para inscribirse en un torneo no hacía falta nada más que ganas de jugar y pasar un rato agradable jugando contra los demás para demostrar lo que uno valía.

Otro de los aspectos que estaba muy bien organizado de los torneos es que aunque las fases previas de todos ellos se disputaban en un sitio sin acceso al público, todas las finales de los distintos juegos se disputaban en una pantalla grande alrededor de la cual el público se acercaba a ver como los mejores se disputaban la victoria.

Uno de los torneos que más expectación levantó fue el de Mario Kart Wii, al cual se apuntó un gran número de personas de todas las edades y tuvo una final muy reñida pues hasta el último momento no se supo quien se iba a alzar con la victoria. Pero, sin duda el que se llevó toda la atención fue el del PES 2010 para PS3, en el cual por cierto participaron dos de los redactores de esta revista: Pedro García Castillo y Óscar Martínez Díaz. Por último, hay que decir que los organizadores de la feria era una gente muy responsable y con buenas ideas pues si llevabas objetos electrónicos que ya no te sirvieran entrabas en el sorteo de un pack de juegos o de una Xbox360 según la cantidad que entregaras.

En resumen, que esta 1ª Feria de Videojuegos de Lugo no estuvo nada mal y en ella no se echó en falta gran cosa. Quizá la única pega importante y que recibió un gran número de quejas por parte de los visitantes fue que entre tantos torneos no hubiera uno del Call of Duty MW2 pues ha demostrado ser un juego supervental y se ha ganado el título de juego más vendido de la historia de los videojuegos.

Espero que con el éxito que ha cosechado la feria este año, vuelva al año que viene cargada de mejoras y más cosas puesto que por lo menos para mí fueron tres días muy agradables en los que divertirse, jugar y enfrentarse a otras personas amantes de los videojuegos.





CALL OF DUTY BLACK OPS

UNA ÉPOCA INÉDITA

POR PEDRO GARCIA

El día 9 de noviembre de 2010 lleva marcado en el calendario de muchos amantes de los videojuegos como un día de mucha importancia y es que ese día sale el nuevo juego de la saga superventas Call of Duty. Esta nueva entrega intentará por todos los medios superar a todas las anteriores lo cual no será nada fácil ya que el Call of Duty MW2 fue el juego más vendido en toda la historia de los videojuegos.

Black Ops estará desarrollado por Treyarch, la otra parte de Activision que crea la saga Call of Duty aparte de Infinity Ward. Treyarch ha dejado una cosa clara desde el principio. Intentará demostrar con este título que sus juegos no son peores que los de Infinity Ward y que no son el equipo B desarrollador de Call of Duty. Desde mi punto de vista creo que de verdad los chicos de Treyarch lo lograran y tengo todas mis esperanzas volcadas en ello.

En este Call of Duty la trama que narrará su modo historia se desarrollará justo después de la 2ª Guerra Mundial, en lo que se denomina la guerra fría. En esta época estaba a la orden del día pequeñas guerras entre Alemania y la URSS así como misiones de espionaje e infiltración para recabar más información del enemigo. Aquí entraremos nosotros, como un soldado más de esta guerra. Y como consecuencia serán misiones de pequeños escuadrones por lo que no con-

taremos con el respaldo de un ejército para cubrirnos. Protagonizaremos misiones de todo tipo, ataque a bases enemigas, actuaremos como ayudante en un UAV para darles las instrucciones a nuestros compañeros, entraremos en una base enemiga para robar un helicóptero que después pilotaremos... miles de situaciones diferentes.



Ahora pasamos a comentar el modo multijugador del Call of Duty Black Ops que es lo más esperado de dicho juego. Esta es la parte en la que mas diferencias vamos a encontrar respecto al Call of Duty MW2. Será similar en una parte pues podremos jugar a diferentes modos de juego: capturar la bandera, duelo por equipos, duelo a muerte, dominio... y poco a poco iremos subiendo de nivel. Pero la gran diferencia es que en el anterior call of duty al llegar a cierto nivel desbloqueabas una habilidad o un arma concreta, y en este tras cada partida obtendrás dinero que podrás canjear de muchas formas diferentes: comprar armas, emblemas, camuflajes, pegatinas para las armas, mirillas, cargadores ampliados, rachas de bajas ... las opciones son sencillamente infinitas. Con esto podremos crear a un personaje único en el mundo de call of duty y conseguir que este se gane el respeto si

>>



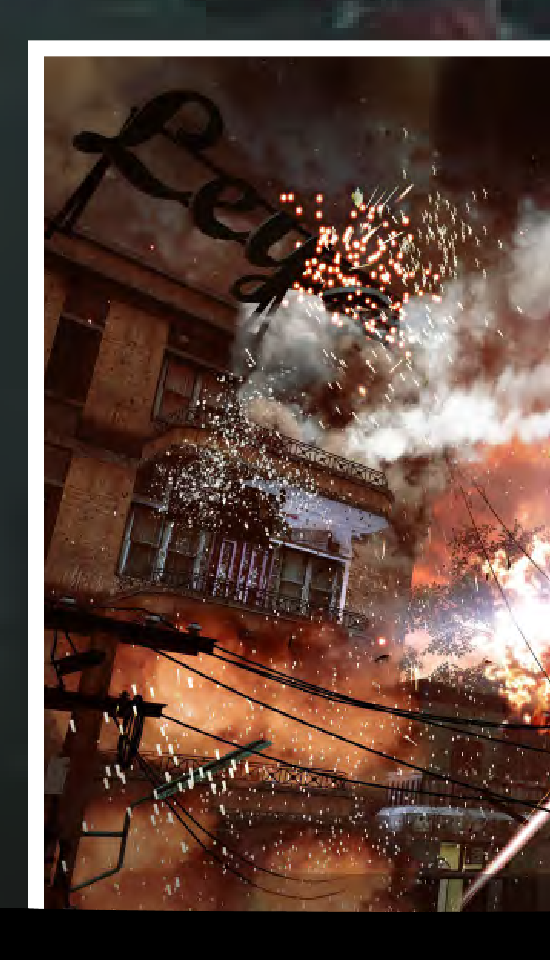




somos buenos en el campo de batalla. Desde mi punto de vista este es un buen soplo de aire fresco para la saga que poco a poco estaba cayendo en la monotonía del modo online. Las armas serán muy numerosas como en todos los anteriores juegos y además estarán divididas en categorías: subfusiles, fusiles de precisión, pistolas... solo habrá dos grandes novedades en cuanto al arsenal, habrá una ballesta con flechas explosivas y podremos usar también la famosa Tomahawk.



UN APARTADO GRAFICO MAS QUE MEJORADO



En el apartado técnico este juego guarda un pequeño parecido con el Call of Duty World at War. Sus gráficos estarán muy cuidados y tendrán toques muy oscuros con los cuales los creadores tratan de dar una impresión de estar viviendo unos hechos muy oscuros de la época posterior a la 2ª Guerra Mundial, momentos en los cuales todo el planeta Tierra se encontraba en crisis. Aunque sean semejantes en texturas al Call of Duty World at War hay que dejar claro que estos se encuentran muy por encima de los de su antecesor.

En el apartado sonoro podremos sentir como si todo a nuestro alrededor se encontrase en medio de un conflicto, con un sonido impecable de los disparos y de las explosiones.

Finalmente, un dato curioso, por lo que se sabe hasta ahora posiblemente el juego cuente con un modo similar al modo zombis nazis del Call of Duty World at War. Esto todo se especula por que en las oficinas de Treyarch se pudieron observar dibujos de criaturas muy extrañas, similares a zombis.

En resumen, este es un juego que no debería faltar en las estanterías de los jugones y menos si eres un amante de los call of duty. Por mi parte no me cabe la menor duda de que me haré con él en cuanto pueda pues es un título que te ofrece numerosas horas de juego.

PARECE QUE VOLVERAN NUESTROS AMIGOS LOS ZOMBIS



GAMEFEST

Feria de Videojuegos 2010



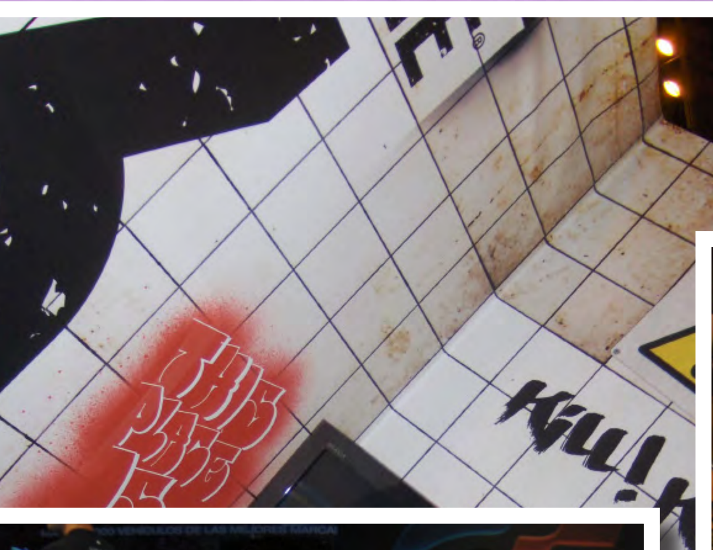
Como dice el refrán “Más vale tarde que nunca”, pues este el caso, traemos este especial con nuestro número 7, sabiendo que ya ha pasado un tiempo desde el GAMEFEST, pero no podíamos dejar pasar este reportaje para comentar El I Ferial de Videojuegos celebrado en España.

Para no dejar atrás ninguna compañía, hemos decidido hablaras un poco de cada una, comentando lo que nos mostro cada una de ellas tanto de juegos y tecnologías que ya están disponibles, como otras que pronto van a salir.

POR BIBIANO RUIZ

SONY

Nada más entrar al GAMEFEST nos encontramos con el curioso y llamativo stand de Sony. Consolas para probar el PlayStation Move y la novedosa tecnología 3D, entre otros tuvimos la oportunidad de probar de primera mano el Killzone con unas gafas en 3D ubicado dentro de un... ¡Cuarto de baño!También teníamos la posibilidad de ir a su zona de PSP donde nos encontrábamos títulos como Modnation, PlayEnglish y hasta una de sus novedades: patito feo. Un lujoso y espectacular coche nos atrajo hacia la zona de Gran Turismo 5, el cual también podíamos probarlo en 3D.









Unos acogedores sofás nos invitaban a probar los Sims 3, que hace poco fue lanzado para todas las plataformas menos para PC, que ya había salido hace algún tiempo; un poco difícil de manejar al principio pero con los mismas posibilidades que su versión para PC.Como era de esperar también disponíamos de más de una consola para jugar al nuevo FIFA11, juego del que desgraciadamente no pudimos disfrutar a causa de las grandes colas de gente que querían probarlo.

EA fue otra distribuidora más que se unió a mostrar otra magnifico coche, pero eso sí, de policía promocionando el nuevo Need for Speed.

UN EVENTO QUE
QUE SE REPITA
AÑOS.

KOCH MEDIA

Koch Media no disponía de uno de los stand más grandes pero consiguió plantarse en el ecuador del GAMEFEST y sorprendernos con más de uno de los bombazos que han sacado hace poco: Final Fantasy XIV, Dead Rising 2, Quantum Theory y el esperado Marvel Vs. Capcom 3.

La gente que asistió a este stand pudo ver a una verdadera zombie y a nuestro conocido protagonista de Dead Rising 2: Chuck.



No podíamos empezar de otra forma sino hablando de PES2011. Un campeonato que duró todo el evento consiguió reunir a centenares de jóvenes alrededor de las consolas queKonami tenía allí.Nos mostraron juegos como Gormiti: Los señores de la naturaleza, Dance Revolution y su nuevo gran éxito: Castlevania: Lodrs of Shadows, creado por un estudio español, además de que este también estuvo en el GAMEFEST dando una conferencia.



2K Games no tenía un stand, tenía ¡Un autobús! En este teníamos la posibilidad de jugar al nuevo NBA2K11, el nuevo juego de 2k donde nos meteremos en la piel de Michael Jordan para conseguir los logros que hizo durante su carrera. Como es de imaginar la cola para subirse al autobús era muy larga... buena señal para 2k ya que todo el mundo estaba deseando probar sus juegos.







Raving Rabbits: Regreso al pasado, Assassin's Creed: La Hermandad, Dance Dance Revolution; eran y son los tres grandes lanzamientos que pudimos ver por parte de Ubisoft. Una gran pantalla nos iba mostrando uno tras otro los trailers de estos lanzamientos. También había consolas que estaban dedicadas al Assassin's Creed La hermandad, en las que podíamos disfrutar de la nueva función online.

ASSASSIN'S CREED LA HERMANDAD



SEGA

La verdad es que había muchos juegos para probar en este stand, y no perdimos el tiempo. Vanquish posiblemente fue el más jugado, el nuevo shooter en tercera persona que nos ha presentado Sega, aunque no le quitó protagonismo al Sonic Colours, un juego donde correremos con Sonic por mundos inspirados en parques de atracciones para rescatar a una original raza del Dr. Eggman. Sonic Free Riders ha sido otro juego que se ha subido al autobús de Kinect, y muchos otros como Virtual Tennis 4 y The Conduit que estaban allí para jugar con wii.



Hay que destacar de Namco-Bandai que consiguió crear un stand en el que estabas agusto, sin nada de agobios, estaba todo bien organizado y nada saturado, perfecto para ponerse a jugar a esos grandes juegos que nos tenía preparados, Naruto Shippuden Ultimate Ninja Storm (un nombre bastante corto), Dragon Ball Raging Blast 2, Enslaved Odysey to the West (uno de los grandes, y que dará mucho de qué hablar) y por supuesto, el próximo Fallout Las Vegas, un juegazo que hemos probado y que haremos su respectivo análisis en este número.



GAMEFEST, UN ÉXITO SIN DUDA.

Microsoft

Microsoft fue la única distribuidora que se arriesgo a realizar una conferencia a lo grande, aunque fue demasiado grande para lo que realmente duró después, pero bueno, sabemos que es difícil mantener tanto tiempo a Steve Ballmer por en un mismo sitio.

Microsoft impacto en esta feria por la gran plataforma que montó, ya que se podía vigilar todo el gamefest desde lo más algo del recinto. Kinect y más Kinect era la gran novedad que nos presentó, aunque ya la conocíamos gracias a su casa Kinect ubicada en Madrid, pero como un servidor no lo había probado aún no pude resistirme. Estuvimos probando el kinect adventures, un juego que trae a su vez tres minijuegos para probar Kinect a su máximo potencial. Eso sí, en el gran stand que tenían montado no faltó Halo Reach y el nuevo juego de baile Dance Central.



Nintendo®

De este stand salimos un poco desilusionados, no porque no tuvieran juegos de sobra para probar, o porque no tuvieran una sala donde grabar tu propio video y que te regalaran una gorra de Mario, no porque no hubiera un Mario gigante, o porque regalaran entradas a la gente que fuera disfrazada de Mario, si no porque no estaba la Nintendo 3DS. Todo el mundo esperábamos probar esta nueva portátil que tanto anuncia Nintendo pero que no quiso traernos para que la viéramos miles de españoles de primera mano.
Eso sí, tuvimos la posibilidad de ver y probar el Art Academy, Donkey Kong Country, Epic Mickey, New Super Mario Bross y muchos más.







Arcania: Gothic 4 era el juego más esperado de este stand, un juego que a todos los que lo juguemos nos hará dedicarle muchísimas horas para lograr conseguir nuestra meta. Digital Bross junto con JoWooD nos presentaron también Grease, el juego oficial de la película en que podemos bailar y cantar con todos los minijuegos que trae y también tuvimos la posibilidad de echar un rato al Naughty Bear.



Warner tenía un pequeño stand y a juego con esto nos trajo juego para los más peques, pero esto no implicado que no sean grandes juegos: Lego Harry Potter Años 1-4, lo último de Scooby-Doo, Scooby-Doo y el pantano tenebroso, Super Scribblenauts y el reciente Batman: El intrépido Batman, un buen juego en 2D al estilo cómic. Para los que se acercaron al stand también tuvieron la posibilidad de echarse alguna que otra foto con Batman y con su compañero de aventuras Robin.





¿Quién no probó el F1? Si la respuesta es yo, entonces os perdisteis la posibilidad de montaros en un auténtico fórmula 1. Codemasters decidió que la mejor forma de meterse en el juego era sin duda montarse en un F1 y a correr. Un coche de F1 con pedales, unos volantes y dos pantallas nos hacían meternos dentro del juego para probarlo a fondo y dejar nuestra mente correr.





En resumen podemos decir que el I Ferial de videojuegos GAMEFEST ha sido todo un éxito tanto por parte de las distribuidoras, como por nuestra parte que estuvimos allí disfrutando, viendo las últimas novedades y probando los juegos que van a salir, y claro está para GAME, a quien le damos las gracias por montar este Ferial y solo decir que esperamos con entusiasmo el siguiente.


@stenet

El profesor Layton y el futuro perdido

POR ALVARO NARANJO

El viernes 15 de octubre Creative Future estuvo presente en la presentación de la tercera entrega de la aclamada saga del Profesor Layton, con más de 250.000 entregas vendidas ya en España, en este caso con la coletilla: "Y el futuro perdido". Continuado con la línea temporal del anterior, nos enfrentaremos a 165 nuevos puzles tras recibir una carta de Luke, el ayudante del profesor, pero proveniente del futuro, avisando de un hecho terrible en Londres, justo cuando se está investigando la recién creada máquina del tiempo, que el profesor y su pupilo deberán usar para continuar con la investigación. El evento se realizó en las salas de cine UGC Cinecité de Méndez Álvaro de Madrid, y tras un breve tráiler, que se quedó algo corto al no mostrar escenas de juego y limitarse a escenas de vídeo, nos permitió ver a los asistentes en primicia el primer largometraje de Layton y Luke, bajo el sobrenombre de: El profesor Layton y la diva eterna. El profesor recibe una invitación de una cantante, antigua alumna suya, para acudir a investigar sobre la mejor amiga de la chica, de nombre Jenice, la cual creen







que tras morir se ha reencarnado en una joven niña gracias a un supuesto invento que promete otorgar la vida eterna. Tras dos horas de proyección – palomitas y refresco cortesía de Nintendo incluidas – todos nos marchamos a casa con el gusanillo de probar lo antes posible la nueva entrega del profesor para ver qué nuevos e intrigantes acertijos nos propone resolver en esta ocasión, y con la pena de no haber podido probar, o al menos ver, el juego en directo.

Y PARA TODOS LOS INTERESADOS: A PARTIR DEL 22 DE OCTUBRE, A LA VENTA.

KIN

Your Shape Fitness Evolved

Por Alvaro Naranjo

El pasado 19 de octubre Microsoft nos invitó a volver a la Casa Kinect tras la presentación de Dance Central, esta vez para conocer de primera mano Your Shape, juego para realizar ejercicio con el nuevo accesorio de Xbox 360, y apadrinando el evento estuvo ni más ni menos que Pilar Rubio. David y yo, Álvaro, fuimos en nombre de Creative Future. Rodeados de prensa y televisión (Sé lo que hicisteis, Vuélveme loca, Sálvame deluxe, etc.) y sin demasiado espacio en el que moverse, por la gran concentración de medios que había, Pilar Rubio hizo una demostración del buen funcionamiento del juego, primero moviéndose al ritmo de un hula-hop, y posteriormente rompiendo bloques con pies y manos. Tras la primera prueba, ofreció la posibilidad de que alguien del público subiera, y el elegido fue Luis García Temprano (Vuélveme loca), quien demostró que hace falta algo más que ponerse delante de la cámara a moverse como un loco, nunca mejor dicho. Pilar volvió a moverse en busca de los bloques azules y verdes de la pantalla, y la verdad, lo hizo más que bien, se nota que algo ha entrenado. Tras la demostración en directo, pasamos a la zona del Photocall, donde Pilar atendió a los medios, preguntas y fotos incluidas. Allí vimos a Berta Collado (SLQH), quien mantuvo una entrevista con la propia Pilar, y tras unos veinte minutos de espera, en los que aparte de fotos poco más pudimos conseguir, conseguimos por fin algo más de espacio para



ECT

movernos cuando nos ofrecieron la posibilidad de pasar a la planta inferior a probarlo por nosotros mismos, en una de las cuatro zonas habitadas para ello. También conseguimos acceder de nuevo a la última planta, para poder disfrutar de la gran escenografía que se preparó para Dance Central, y conseguir algunas fotos del lugar. Tras volver arriba, comprobamos que Pilar seguía en la Casa Kinect, y como siempre se dice, quien la sigue la consigue. Finalmente, conseguimos una foto con ella, la cual podréis disfrutar en este mismo artículo. Derrochando amabilidad y simpatía, Pilar no tuvo ningún problema en ponerse con nosotros para inmortalizar el momento. En resumen, quedamos muy contentos con el juego, y esperaremos al 10 de noviembre para poder llevárnoslo a casa. Damos las gracias a Microsoft por la invitación al evento, a Pilar Rubio por la cortesía de la instantánea, y felicitamos a los organizadores por haber hecho un gran trabajo. Sin duda, si Kinect no triunfa, no será por falta de esfuerzos de sus creadores.







SAGA METAL GEAR

1ª parte

Por Alberto Angelina

Metal Gear es una de las sagas más aclamadas, tanto por crítica como por público, de la historia y, desde Creative Future, hemos querido hacer un homenaje a esta serie de juegos y a su creador Hideo Kojima. Antes de empezar hay que aclarar que los hechos que aparecen en las diferentes historias no están ordenados cronológicamente por lo que se tratarán los juegos según su aparición en el mercado, explicando a parte, su orden cronológico en la historia global dentro del universo Metal Gear. Y que esta saga daría para escribir todo un libro pero el espacio es limitado, y que toda la complejidad de los personajes, organizaciones y situaciones, tristemente, no tienen cabida.

El éxito de esta serie se debe principalmente al hecho de haber sido pionera en el género de videojuegos de sigilo. Cabe destacar también sus largas y abundantes escenas cinemáticas, su cuidado argumento y ambientación con historias intrigantes sobre temas como la inteligencia artificial, la ingeniería genética, las armas nucleares, la política y la guerra. A pesar de tratarse de una saga de juegos de acción y desarrollarse casi siempre en medio de conflictos armados y grupos paramilitares, se trata de juegos antibelicistas y de un marcado acento pacifista y en contra del desarrollo de armas nucleares, como su creador, Hideo Kojima, ha declarado en numerosas ocasiones.

SNAKE, CUYO NOMBRE REAL ES DAVID, POSEE UN IQ DE 180 Y HABLA 6 IDIOMAS.

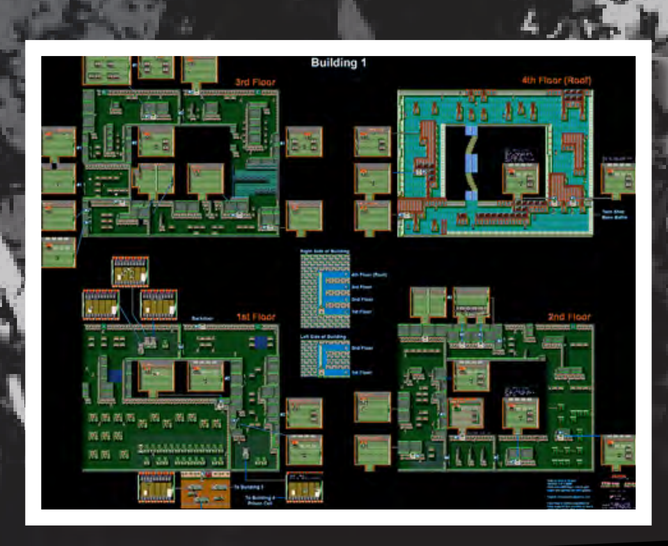
METAL GEAR

Originalmente lanzado para MSX en 1987, más tarde se exportó a Nintendo Family Computer y a su hermana occidental Nintendo Entertainment System. Aunque la versión de NES es una copia, ofrece sustanciales cambios, tanto es así que, algunos seguidores de la saga, consideran que se trata de un título aparte. En 2005 se incluye como contenido de la versión Subsistence de Metal Gear Solid 3: Snake Eater para PS2.

La trama se desarrolla en el año 1995, a 200 Km al norte de Galzburg, Sudáfrica, en el estado-fortaleza conocido como Outer Heaven, fundado a finales de los 80 por el legendario mercenario llamado Big Boss. Los rumores de que se está llevando a cabo el desarrollo de un arma de destrucción masiva dentro de los muros de la fortaleza, llevan al Gobierno a enviar a la unidad de fuerzas especiales de élite FOXHOUND, con el operario Gray Fox a la cabeza para que investiguen y neutralicen la amenaza en caso de ser necesario, en la misión llamada "Operation: Intrude N313". Poco después se pierde el contacto con Gray Fox y, en su última transmisión tan sólo puede escucharse "METAL GEAR". Tras esto, un novato de la unidad FOXHOUND llamado Solid Snake es enviado a Outer Heaven para rescatar a Gray Fox y finalizar su misión.

Snake descubre que METAL GEAR es el nombre en clave de un tanque bípedo armado con cabezas nucleares y capacitado para lanzar un ataque desde cualquier punto, que Outer Haven planea utilizar para alzarse como una nueva superpotencia, y que la persona que lo ha enviado a él allí y el líder de los mercenarios son la misma persona, el mismísimo Big Boss, con la esperanza de que, al tratarse de un novato, fracasara en su misión. Con el Metal Gear destruido y sus fuerzas diezmadas, Big Boss inicia la secuencia de autodestrucción de la fortaleza y comienza un combate épico contra el subestimado Solid Snake, donde se presupone la muerte del legendario mercenario tras la explosión.

>>





METAL GEAR 2: SOLID SNAKE

Originalmente lanzado para MSX2 en 1990. En 2004 sale una versión para teléfonos móviles y en 2005, como el anterior, se incluye como contenido de la versión Subsistence de Metal Gear Solid 3: Snake Eater para PS2.

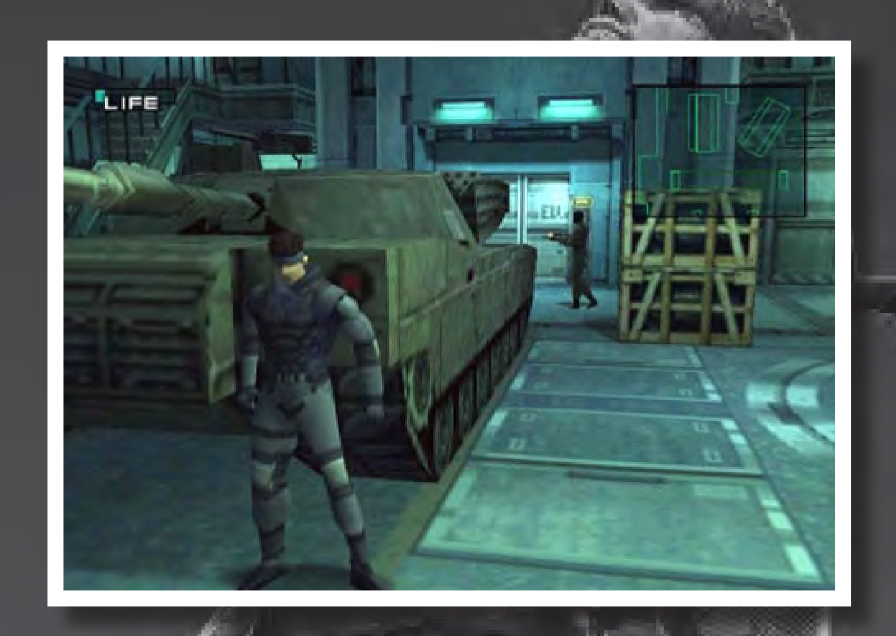
La historia se desarrolla cuatro años después del original, en 1999. Después de la guerra fría y el desarme nuclear, los gobiernos buscan nuevas fuentes de energía ya que las reservas de petróleo están en niveles críticos. Un científico checo, el doctor Kio Marv, desarrolla una nueva especie de algas, llamadas OILIX, capaces de producir hidrocarburos con propiedades similares al petróleo a un bajo coste. Cuando el Dr. Marv presenta su descubrimiento al mundo en la Conferencia de la Energía en Praga es raptado por un grupo de soldados de Zanzíbarland, un territorio bien defendido entre la URSS, China, Afganistán y Pakistán. El nuevo comandante de FOXHOUND, Roy Campbell, decide sacar a Solid Snake de su retiro para llevar a cabo el rescate del Dr. Marv.

A lo largo de su misión, Solid Snake, descubre que no todo es lo que parece: Big Boss está vivo y dirige las fuerzas armadas en Zanzibarland, el Dr. Drago Pettrovich Madnar (creador del Metal Gear TX-55 de Outer Heaven) está desarrollando voluntariamente el nuevo modelo Metal Gear D y que su piloto no es otro que su antiguo hermano de armas Gray Fox, a quien debe enfrentarse para destruir la nueva arma nuclear. Tras hacer esto y recuperar el cartucho con la fórmula OILIX, Snake, vuelve a enfrentarse a Big Boss para acabar con él definitivamente. Una vez llevada a cabo la misión, y con la crisis resuelta, Snake decide jubilarse de nuevo y alejarse de todo en Alaska.





METAL GEAR SOLID



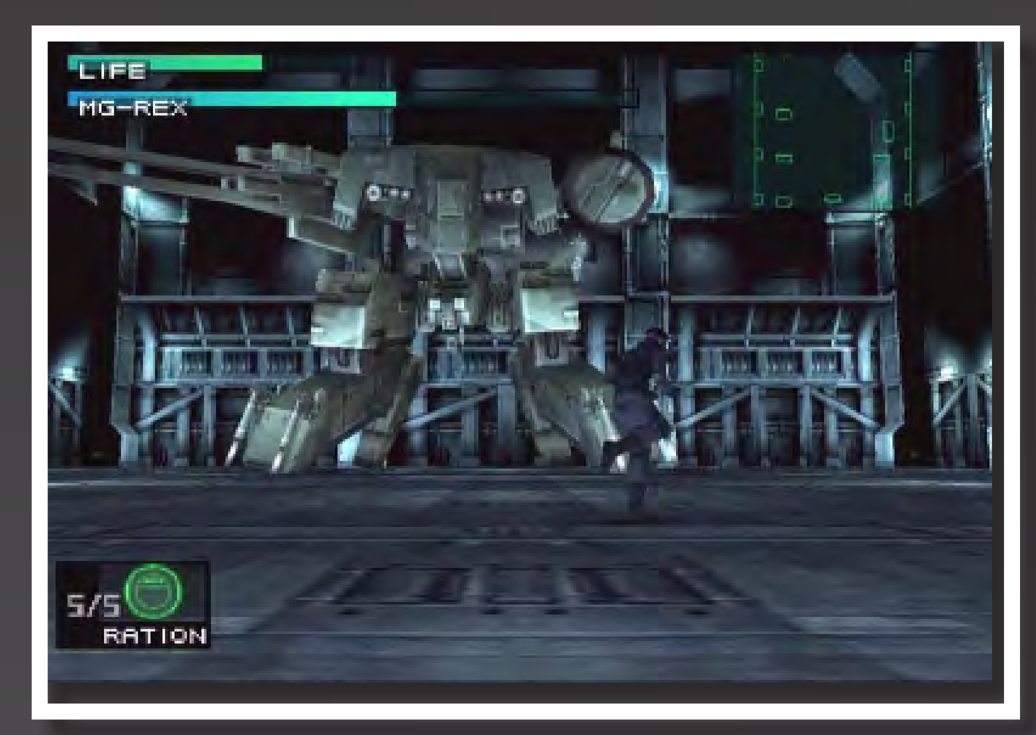


Originalmente lanzado para PlayStation en 1998. En 2000 aparece una versión para PC, y en 2004 un remake para Game Cube llamado Metal Gear Solid: The Twin Snakes, con notables mejores gráficas con respecto del original.

Supuso una revolución en la jugabilidad y se hizo coincidir su puesta a la venta con el nuevo mando de SONY, el DualShock, siendo el primer título compatible con este mando. Pronto se convirtió en el referente del que derivaría todo un subgénero de videojuegos. Tras el escaso éxito de las dos entregas anteriores, Metal Gear Solid fue todo un bombazo, vendiendo más de 6 millones de unidades. La saga se vuelve a numerar debido a la inclusión de gráficos tridimensionales. Se trata, sin duda, del mejor episodio de la saga y uno de los mejores videojuegos, y más influyente, de la historia.

En el año 2005, el grupo de élite FOXHOUND se revela y toma por la fuerza una base militar en la isla de Shadow Moses en Alaska, amenazando con lanzar una cabeza nuclear desde el nuevo modelo Metal Gear Rex si no les entregan los restos de Big Boss en un plazo de 24 horas. Los terroristas cuentan con numerosos rehenes que asistían a los ensayos del nuevo modelo de Metal Gear y Solid Snake es sacado de su retiro voluntario y devuelto al servicio activo para que se infiltre en la base, rescate a los rehenes y neutralice la amenaza nuclear. A lo largo del juego co-

>>



nocemos a personajes como Meryl Silverburgh (hija de Campbell) y Hal Emmerich (Otacon), científico jefe del proyecto Metal Gear Rex y los mejores miembros, y ya míticos, de la unidad FOXHOUND, incluyendo a Revolver Ocelot, quien jugará un papel crucial en toda la saga desde este momento. El líder de los insurgentes, Liquid Snake, revela a nuestro protagonista en el enfrentamiento final que ambos son producto de un proyecto genético llamado "Les Enfants Terribles", diseñados a partir del material genético del soldado perfecto: Big Boss, de ahí su gran parecido físico y, que a pesar de sus impulsos morales para no hacerlo, sólo existe para luchar. Tras los créditos finales, se puede escuchar una conversación entre Ocelot y el presidente de los EEUU: Solidus, tercer producto del proyecto genético.

METAL GEAR SOLID 2: SONS OF LIBERTY

Originalmente lanzado para PS2 en 2001. Más adelante saldría una versión mejorada con el subtítulo "Substance" para PS2, Xbox y PC.

Se levantó una gran expectativa alrededor de su lanzamiento, debido principalmente al éxito de la entrega anterior, y el juego no fue recibido de igual manera por crítica y público. Mientras que los primeros elogiaban el alto nivel de detalle gráfico y el excelente guión de Kojima, los jugadores americanos y europeos criticaron hasta la saciedad el protagonismo de Raiden durante el episodio del Big Shell y para muchos la trama resultó pesada e incomprensible.

Transcurre dos años después de lo sucedido en la isla de Shadow Moses. Solid Snake y Otacon



trabajan juntos en un grupo anti-Metal Gear llamado Philantropy y tras las noticias de un nuevo modelo, el Metal Gear REX, desarrollado por el cuerpo de Marines, Snake debe infiltrarse en un buque donde es transportado para fotografiar el prototipo. Cuando Snake está acabando su trabajo, aparece Ocelot y roba el nuevo tanque bípedo.

Dos años más tarde, una unidad terrorista que se denominan a sí mismos "Sons of Liberty", formada por antiguos miembros de la unidad de combate especial Dead Cell, toma el control de una plataforma de limpieza de crudo llamada Big Shell, entre los rehenes capturados se encuentra el presidente de los EEUU, y amenazan con destruir el complejo si no les entregan 30 billones de dólares. Snake, quien dice llamarse Iroquois Pliskin y ser miembro de una unidad SEAL infiltrada en el complejo ayuda a Raiden a llevar a cabo su misión: eliminar a los terroristas y liberar a los rehenes, pero todo se complica cuando Raiden descubre que Big Shell es una tapadera para encubrir Arsenal Gear, una gigantesca arma-fortaleza protegida por numerosas unidades Metal Gear Ray, y que también alberga un sistema de inteligencia artificial denominado GW, que permitirá a los Patriots controlar la información a nivel mundial y adaptarla a sus necesidades, filtrando la libre difusión de conocimientos. La única manera de acabar con GW es que uno de sus programadores (Emma Emmerich, hermana de Otacon) infecte con un virus la inteligencia artificial. Con la unidad GW destruida, se revela la verdadera naturaleza del plan de los Patriots: un sistema para controlar la voluntad y la conciencia humana que se encuentra completamente operativo y la última orden para Raiden es derrotar al tercer hijo de Big Boss, Solidus. Durante los extraños momentos finales, ambos protagonistas se reúnen, Raiden, que se encuentra perdido ante su propia identidad y el hecho de haber sido manejado como un títere recibe la visita de Solid Snake, quien le dice que ahora es libre de elegir su propia identidad.

Wii Party

En la céntrica puerta del sol en Madrid, Nintendo nos presenta su nuevo Juego, Wii Party.

En esta ocasión la compañía nipona nos sorprende con un piso, más bien un hogar, donde podremos jugar y probar tranquilamente el juego, en compañía de otros compañeros de prensa y de unas guapísimas azafatas.

Una vez apalancados todos en los sofás, Pepe Arcas, jefe de prensa especializada de Nintendo España nos dio una breve presentación sobre el juego, en la que destaco la frase: Wii Party es lo mejor en lo suyo.

Tras esto fuimos manos a la obra, ¡A jugar! Nos juntamos cuatro, cogimos cada uno nuestro mando, las estupendas azafatas nos trajeron algo de picar, y nos pusimos al lio, el juego la verdad que es muy entretenido, a veces el desarrollo por el tablero se hace algo lento, pero no suele ser la norma, la verdad es que dará muchas horas de diversión.

Como muchos ya sabréis, este nuevo título tiene muchas modalidades y mini juegos, con los que podremos divertirnos hasta hartarnos, pero esto también será difícil porque principalmente se fomenta que uno juegue lo que quiera jugar, ya que podrás dedicarle el tiempo que quieras o puedas, tanto si quieres viciarte 5 o 10 minutos, como 2 horas, ¡Tú decides!

No te contare mas, pues creo que será mejor que descubras con tus amigos todo lo que te ofrece este título.

Por David Vaquerizo



ACER K10 LED

En este número no podría faltar una pequeña parte sobre nuevos ''gadgets'', como fue en nuestro número anterior con el artículo: ¿que comprar con 10 euros? que continuara en nuestro siguiente número con su 2ª parte y en este os traemos el review del proyector de Acer K10 LED, que nos ha prestado la tienda de informática Astenet. Lo que más destaca de este proyecto es su pequeño tamaño, es tan compacto que cabe en una mano, pesando un poco más de medio kilo, pero no penséis ni por un momento que el que sea pequeño significa que no sea potente ni tendrá calidad, porque es pequeño pero matón. La lámpara es LED lo que significa que tiene 10 veces más vida útil que un proyector normal, lo cual significa que te puedes olvidar de cambiarla, su resolución nativa es de 858 x 600 pixeles pudiendo subirla hasta 1440 x 900, y la verdad es que se ve bastante bien, en las pruebas que he realizado con él, he jugado al juego F1 2010 y he visto alguna que otra película en HD y el resultado es muy bueno, eso sí, intenta que todo este lo mas a oscuras posible, porque si no puede pecar un poco de pobre luminosidad pues tiene 100 lumens. Y finalmente comentaros que no hace prácticamente ruido y que es una muy buen opción para usuarios que quieran tener su proyector en casa para disfrutar a lo grande de sus juegos y sus películas sin tener que gastarte mucho dinero, porque a unos 2 metros alcanza unas 60'' y no vas a encontrar una Televisión de este tamaño.





MINDJACK™

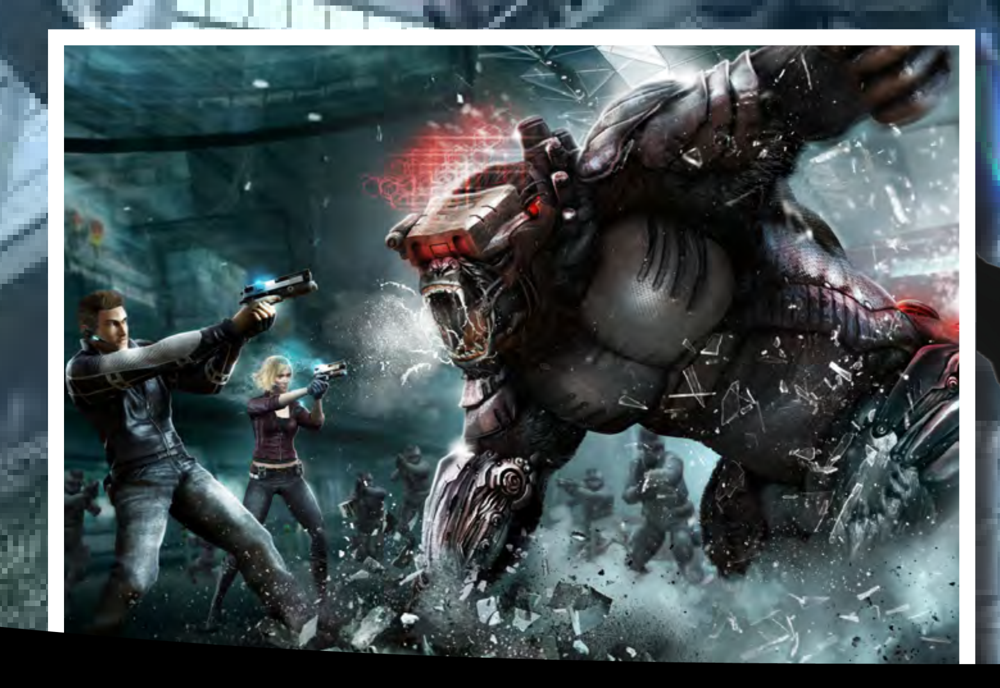
En esta entrega Square Enix se sale un poco de la dinámica de los juegos puramente roleros, y buscan nuevos campos que abarcar con el shooter en tercera persona aunque no se olvidan de sus raíces y meterán algo de rol.

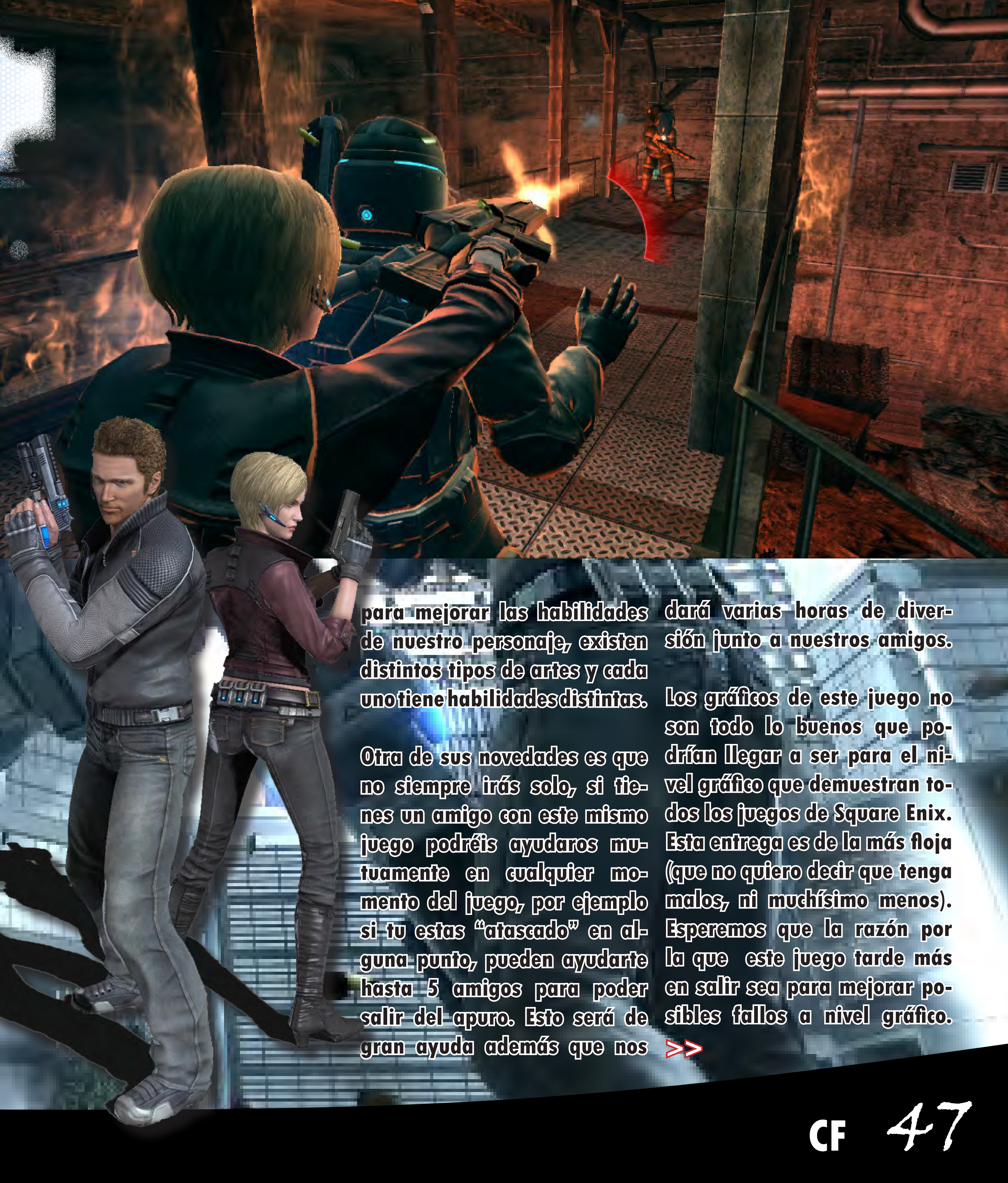
Mind Jack es un juego futurista en el que habrá una lucha interminable entre 2 bandas, tú serás Jim Corbijn, agente federal que tiene como misión localizar a la eco-terrorista Rebecca Weiss (a los amantes de los Final Fantasy les sonará bastante ese apellido) al localizarla, os empezaran a disparar a ambos y tendréis que huir juntos, y tendréis que descubrir lo que ocultan las grandes empresas.

Tendrás que sobrevivir utilizando cualquier arma que tengas a mano al más puro estilo Gears of War e incluso podrás utilizar ataques cuerpo a cuerpo como los movimientos CQC del Metal Gear 3: Snake Eater, así que unidas ambas habilidades no habrá enemigo que se os resista.

Pero lo más novedoso que nos ofrece este juego es que puedes intercambiarte por cualquier persona o ser que puedas ver en tu pantalla con la tecnología llamada mindhack, aunque tienes que tener mucho cuidado por que no serás el único que podrá utilizar esto, todos tus enemigos también lo sabrán hacer y si te ven no durarán en acabar contigo. Además del Mindhack también está el Mind Slave que confunde a tus enemigos para que reconozca a sus propios compañeros como enemigos lo que te ayudará a acabar con unos cuantos, también tendremos el Wanderer que sirve para transferir información de una persona a otra en un instante, no es recomendable utilizarlo muchas veces seguidas ya que te puede empezar a doler la cabeza. Aunque no os lo creáis aún hay más, se pueden utilizar las denominadas Artes que sirven

POR RAUL MARTIN





para mejorar las habilidades de nuestro personaje, existen distintos tipos de artes y cada uno tiene habilidades distintas.

Otra de sus novedades es que no siempre irás solo, si tienes un amigo con este mismo juego podréis ayudaros mutuamente en cualquier momento del juego, por ejemplo si tu estas "atascado" en alguna punto, pueden ayudarte hasta 5 amigos para poder salir del apuro. Esto será de gran ayuda además que nos dará varias horas de diversión junto a nuestros amigos.

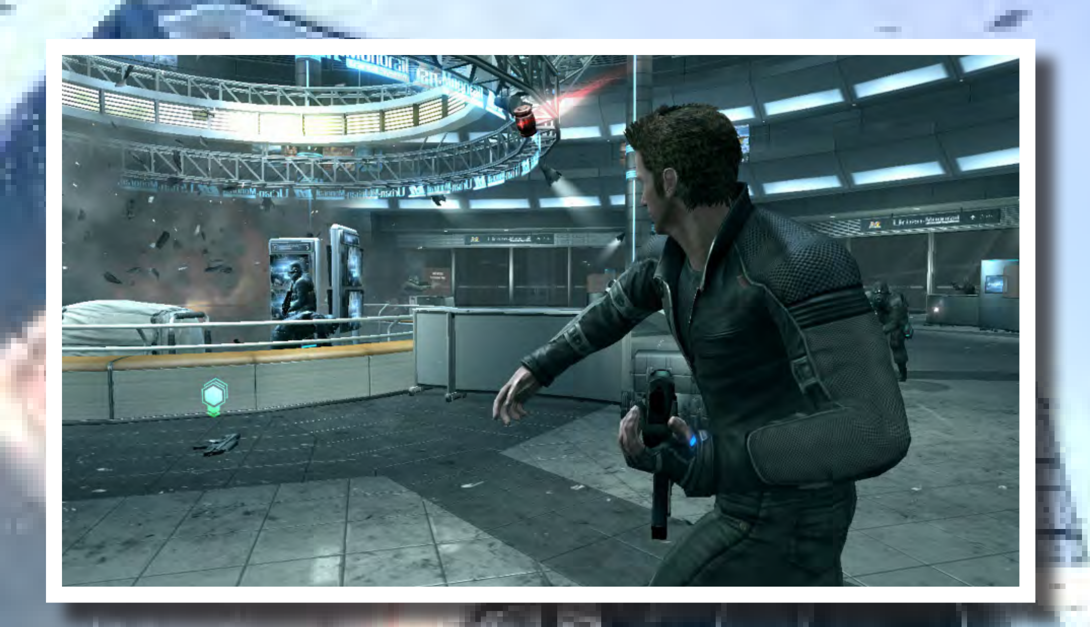
Los gráficos de este juego no son todo lo buenos que podrían llegar a ser para el nivel gráfico que demuestran todos los juegos de Square Enix. Esta entrega es de la más floja (que no quiero decir que tenga malos, ni muchísimo menos). Esperemos que la razón por la que este juego tarde más en salir sea para mejorar posibles fallos a nivel gráfico. >>

Bueno ya contada la historia, conoceremos un poco más a los protagonistas de toda esta aventura y empezaremos obviamente por el protagonista:
Jim Corbijn no es considerado un agente modelo, por una parte es muy alocado y por otra es un autentico genio. No suele ser de los que obedecen órdenes así como así, es demasiado rebelde.
Su mujer murió en un accidente, pero confía plenamente en la tecnología para tenerla otra vez con él.

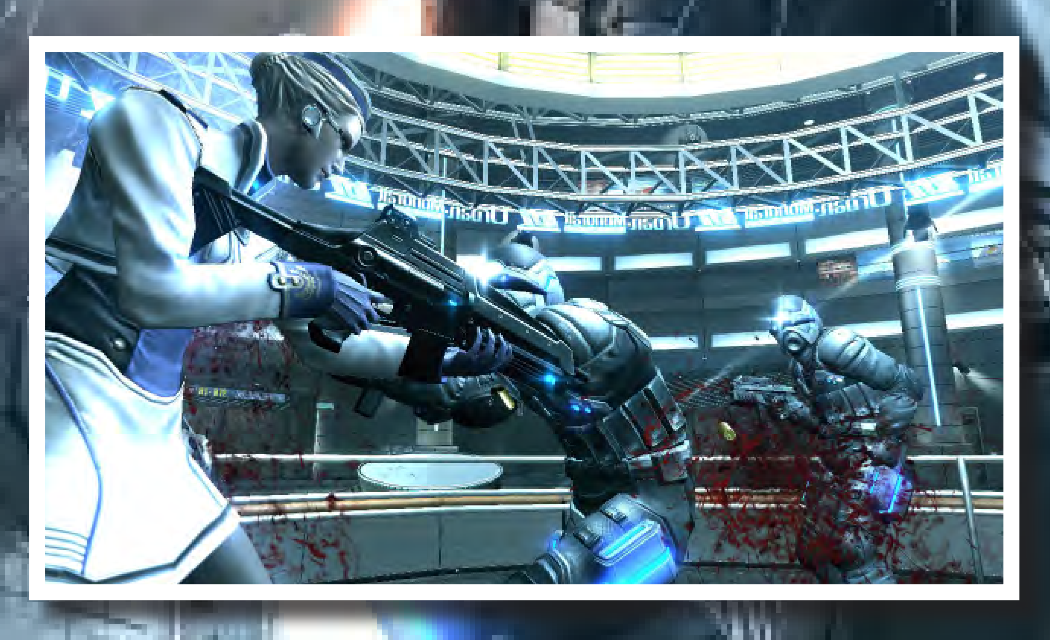
Rebecca Weiss es consultora en una ONG, donde investiga los trapos sucios de las grandes empresas. Mucha gente que la conoces la consideran una mercenaria a la que solo le interesa el dinero. Las ONG la ven como una gran arma aunque muy cara.

Lyle Fernández Es el jefe de operaciones de la FIA, el compañero y el mejor amigo de Jim. El te dirá todo lo que necesites saber de la misiones.

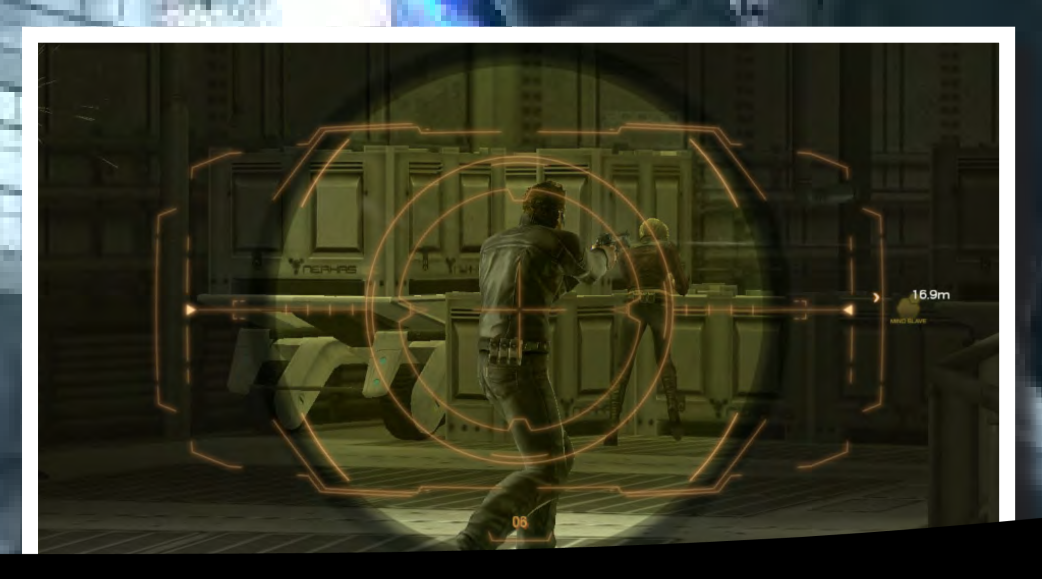




En definitiva esta entrega promete mucha acción y entretenimiento, la campaña individual puede tenerte ocupado muchas horas y si además te unes a partidas de tus amigos podéis estar muy ocupados durante mucho, mucho tiempo. Si todo sale como se espera seguramente estemos hablando de uno de los mejores y mas novedosos juegos de Square Enix.









Ahora desde nuestra revista, te queremos acercar un poquito al mundo del motor, pero desde un punto de vista totalmente entendible, es decir de tu a tu, sin tecnicismos ni palabras raras, porque no todos sabemos que son las Nm de par de potencia de un coche ni cosas por el estilo.

Para esta primera prueba contamos con un pequeño y endiablado Fiat Punto Evo, un coche de lo más bonito y práctico, y que desde este articulo intentare trasmitiros sus sensaciones y sus mejores aspectos.

En este primer artículo, el grupo Fiat ha confiado en nosotros y nos lo ha cedido el coche para que escribamos este análisis para vosotros, y desde la revista solo nos queda mandarles nuestro agradecimiento por su confianza en nosotros.

POR DAVID VAQUERIZO

¡Arrancamos!

DISEÑO Y ESTILO

Como podéis ver en las fotos, el diseño de este nuevo Punto es más que atractivo, tiene carácter deportivo, una marcada agresividad y se le nota que es juvenil, la versión probada es la Sport y se nota, además las llantas que tiene son espectaculares, dándole más personalidad.

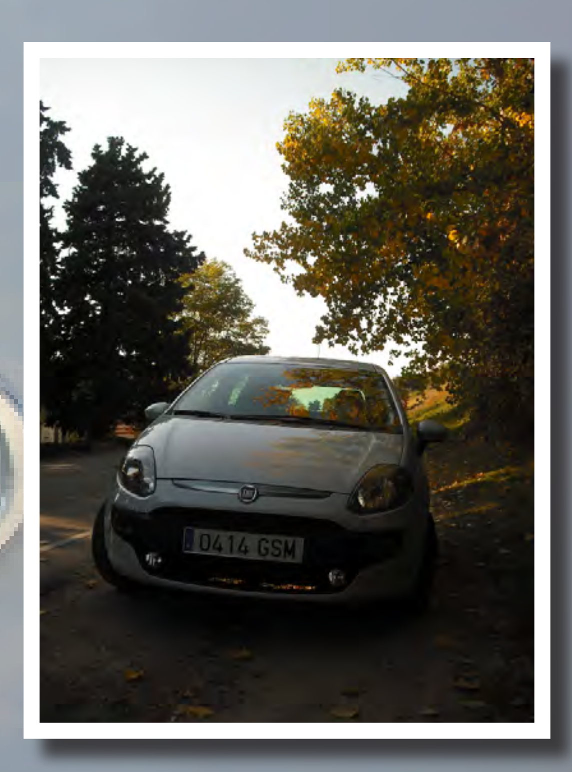


La verdad es que hay un gran avance desde el anterior Punto, el diseño ha avanzado muchísimo para bien, nada más verlo atrae y encandila más que su antecesor. Entre las opciones exteriores a elegir tiene unos 10 colores, y al menos 4 tipos de llantas distintas, además de los cristales oscurecidos, espejos en blanco, negro o cromado y las molduras laterales, entre otras.

Ahora entremos dentro, si el exterior te gusto, el interior te va a encantar, a primera vista se aprecia calidad, los plásticos tienen buen tacto, unos duros y otros blandos.

Todo se ve muy bien ordenado y en conjunto es bastante atractivo, con cosas brillantes, otras mate, con las esferas del cuadro de mandos que sobresalen unas más que otras, un volante con una forma deportiva además de detalles del color exterior de la carrocería que le dan un toque tremendo. Los asientos están hechos con distintos tipos de tela que le dan un toque aún más Sport.

Yo creo que esto es todo lo que os debo contar del aspecto visual y que podéis ver en las fotos, en definitiva y en una palabra: Atractivo.
>>



ESPACIO, ERGONOMIA, TECNOLOGÍA Y EQUIPAMIENTO

En líneas generales el coche es pequeño, vamos, que se aparca muy bien, sobre todo si tiene el sensor de aparcamiento como el que hemos probado, el maletero es estrecho, pero profundo y caben bastantes cosas, lo hay tanto en tres como en cinco puertas.

Los asientos son duros pero cómodos, y los delanteros cuentan con ajuste lumbar, y una forma muy buena que te sujeta bien cuando tomas las curvas rápido, las plazas traseras son amplias, una persona de 1,80 va perfectamente, tanto en la altura al techo, como en espacio para las piernas, y lo ideal es viajar cuatro personas mejor que cinco, porque con cinco adultos se va algo apretado.

Por otra parte vemos que hay varios espacios para dejar las bebidas, que están en las puertas, un reposabrazos central en el que puedes guardar cosas dentro, y una pequeña cajita en el centro del salpicadero para guardar el móvil o lo que quieras, por supuesto hay algún recoveco mas para guardar tus cosas, aunque un punto negativo es la guantera que se hace demasiado pequeña.

Y del lado de la tecnología, nos encontramos con el sistema Blue&Me que te permite realizar llamadas, leer tus mensajes, controlar el móvil, el GPS y un largo etcétera de opciones, el GPS TomTom tiene un soporte especial en el salpicadero, que es muy útil, ya que no se mueve ni se cae jamás, aparte que se carga sin necesidad de tener cables por medio del habitáculo, y por supuesto tenemos un útil ordenador de a bordo, con consumos, autonomía, velocidad media y demás información, también tenemos un puerto USB donde podremos conectar un pendrive para escuchar nuestra música.



Todas estas opciones vienen en los diferentes, Dynamic, Sport y Emotion, en la web de la marca podréis ver en detalle que los componen.





PRESTACIONES Y CONSUMO

Este modelo cuenta con varios motores diesel y gasolina, manuales y uno automático, que van desde 65cv hasta 135cv.

La versión que hemos probado tenía un motor gasolina de 1.4 litros y 105cv, así que os hablare sobre este motor más ampliamente.

Para empezar sus prestaciones son buenas, pero velocidad, aceleración y consumo no se llevan demasiado bien, si quieres que el coche responda rápido y con contundencia deberás llevarlo alto de revoluciones, de 4000rpm para arriba y esto obviamente fastidia el consumo que se dispara a unos 7,5l/100km pero aun así no es un consumo demasiado elevado, pero si no te gusta mucho acelerar a fondo, y tienes una conducción más tranquila, el consumo que he obtenido haciendo 60km por carretera y 40km por ciudad, yendo tranquilo y cambiando cuando el coche te lo indica en la pantalla del ordenador, el consumo ha sido de 5,5l/100km, que es una cifra muy buena, prácticamente de diesel.

Varias motorizaciones incorporan el sistema Start-Stop que en semáforos o atascos, apaga el motor para reducir el consumo, esto sucede cuando sueltas el embrague y al volver a pisarlo se enciende automáticamente, este encendido es prácticamente instantáneo y no tardaras nada en ponerte en marcha de nuevo.

Esta versión trae un cambio manual de 6 marchas, y la verdad que es bastante bueno, cambiándose con facilidad las marchas y entrando siempre, solo es cuestión de un poco de práctica.



CONCLUSIÓN

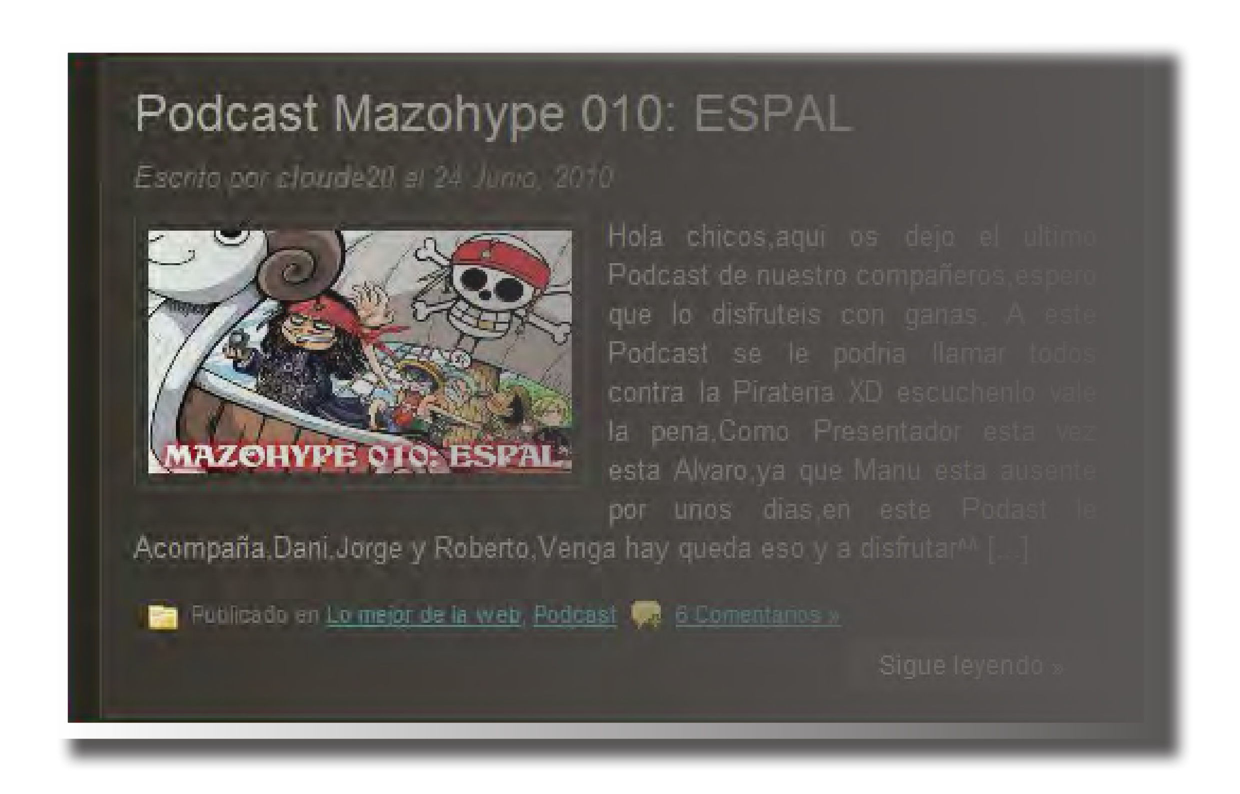
La verdad que me ha gustado mucho este coche, el motor responde bien, y su sonido a altas revoluciones suena como un gruñido agresivo, es bastante preciso cuando tomas las curvas y tiene bastante calidad en su conjunto, y por supuesto un diseño que me ha encantado, también es un coche seguro con varios tipos airbags, sistema anti patinado ESP y ASR, y demás siglas que nos ayudan a ir más seguros en nuestro día a día

Son muchos detalles lo que hacen grande a este pequeño Punto EVO, es hora de que tu lo pruebes y decidas.





ES UN PODCAST SOBRE VIDEOJUEGOS HECHO POR GENTE NORMAL Y CORRIENTE QUE TIENE UNA ACCIÓN EN COMÚN: PERDER HORAS DELANTE DE UNA VIDEOCONSOLA, ORDENADOR O MAQUINITA PORTÁTIL.



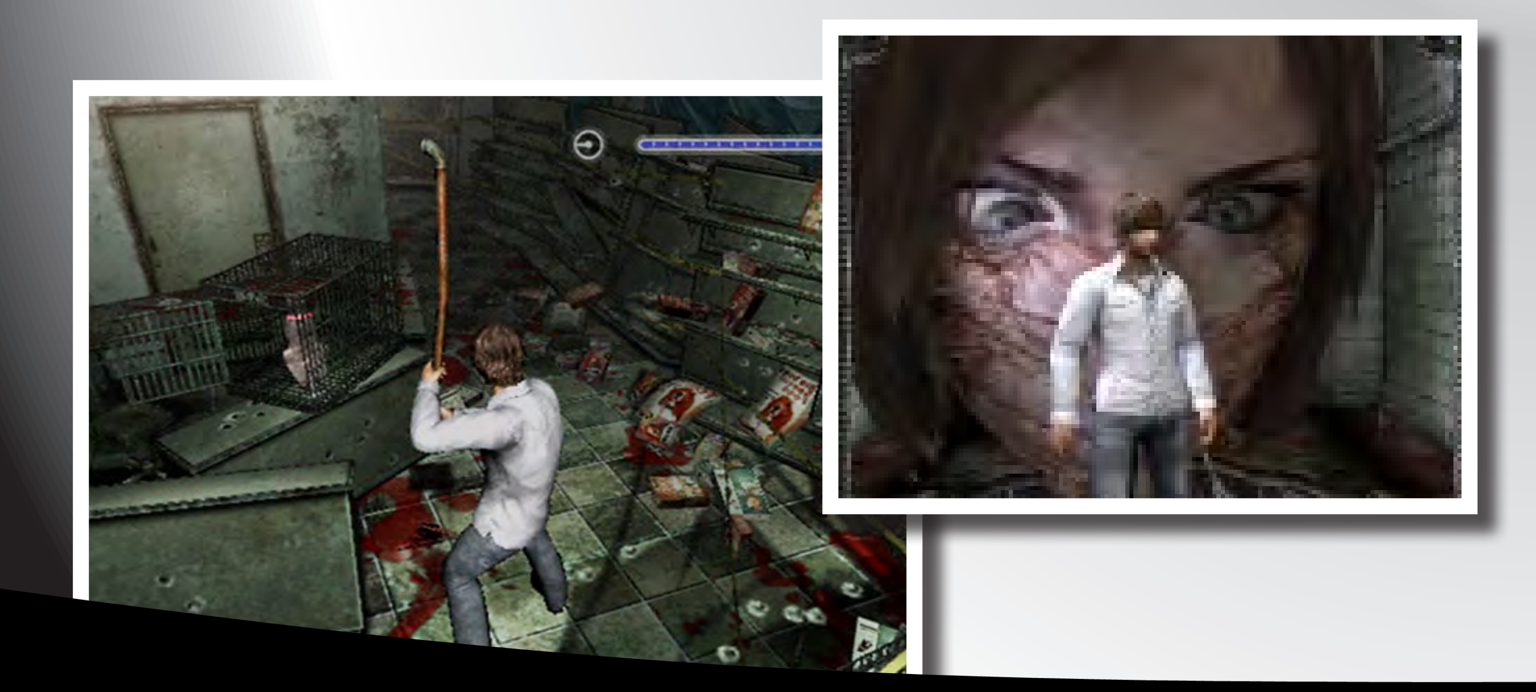
MAZOHYPE.NET

Welcome to Silent Hill

2ª PARTE

En este número seguimos con Silent Hill y es que podremos observar el cambio que recibe esta saga a partir de Silent Hill 4. Ahora muchos aspectos han cambiado, ¿pero para mejor o para peor? Adentrémonos en Silent Hill para averiguarlo.

Por Coral Villaverde



SILENT HILL 4 [2004] (PS2, XBOX Y PC)

"MAMA, ¿POR QUÉ NO DESPIERTAS?"

Henry Townshend es un muchacho que se encuentra encerrado en un apartamento, el número 302, durante unos días. Incapaz de comunicarse con el mundo exterior, las ventanas irrompibles y además con la puerta cerrada por dentro por numerosas cadenas que evitan su salida. Sufre además, horribles pesadillas relacionadas con su apartamento. Un día, descubre un agujero en su cuarto de baño y decide adentrarse en él, como posible salida de aquel lugar. Sin embargo, este agujero le llevará a distintos lugares relacionados con Silent Hill. Con el transcurso del tiempo conocerá a personas que tendrán cierta relación con Henry, una de ellas, Eileen Galvin, su vecina, con la que intentará contactar durante todo el juego. Y que podrá encontrar en Silent Hill. Además, algo está relacionando los lugares que visita y los asesinatos, producidos por un hombre, Walter Sullivan, que intentará acabar con la vida de Eileen y Henry.

Personajes:

-Henry Townshend: Es un muchacho normal y corriente que vive en su hogar, hasta que un día se ve atrapado allí, sin poder comunicarse con el mundo exterior y sufriendo constantemente pesadillas. Al encontrar un agujero en su cuarto de baño se da cuenta que desde ahí puede trasladarse a diversos lugares relacionados con Silent Hill y a la vez con un asesino llamado Walter Sullivan.

-Eileen Galvin: Vecina de Henry y relacionada con el asesino Walter Sullivan. Logrará ponerse en contacto con Henry cuando nadie pueda y permanecerán juntos en varias ocasiones.

-Walter Sullivan: Asesino en serie que se creía que había muerto años atrás. Será el enemigo sin duda de Henry y está vinculado a la Orden de Silent Hill



SILENT HILL ORIGINS [2007] (PS2-PSP)

"TRES BELLEZAS" Y "EDAD ANTES QUE BELLEZA"

Este título es la precuela del primer Silent Hill donde viviremos el comienzo de toda la historia.

Travis Grady es un simple camionero que suele sufrir pesadillas. En uno de sus viajes, cerca de Silent Hill, una niña camina hacia él y este impide cómo puede el choque hacia ella. Cuando baja del camión se da cuenta de que la niña comienza a correr y la persigue creyendo que puede estar herida. Siguiendo sus pasos se toma con una casa en llamas, y los gritos provenientes de adentro llaman la atención de Travis y decide entrar para ayudar. Entre las llamas podrá observar como en el suelo yace el cuerpo de una niña que coge rápidamente para salir de aquel lugar. Cuando lo consigue se da cuenta de que la policía ha llegado y en ese momento, se desploma.

Cuando se despierta, le viene a la cabeza la terrorífica escena que había vivido unas horas atrás y decide ir al hospital Alchemilla dónde podría encontrarse aquella niña. Al llegar, el Dr. Michael Kaufmann, le dirá que ninguna niña con quemaduras se encuentra hospitalizada allí. El seguro de que podría estar la niña, decide mirar por el hospital y ahí es dónde vivirá su primer viaje hacia el "Otro Mundo" lleno de extrañas criaturas. Sin embargo, sus ganas de descubrir a la niña le llevan a querer encontrarla y vivir una experiencia totalmente desesperante entre el mundo real y el mundo de las pesadillas.







Personajes:

-Travis Grady: Un camionero que sufre pesadillas que le resultan familiares. En uno de sus viajes, se topa con una niña en la carretera. Creyendo que puede estar dañada, decide ir tras ella cuando esta sale corriendo. Por el camino se encontrará una casa en llamas, de dónde logrará salvar a un niña. Ahí es donde empezará para él un camino de sufrimiento y oscuridad.

-Alessa Gillespie: Niña a la que Travis rescata después de que intentaran sacrificarla en un extraño ritual. Pedirá ayuda a Travis.

-Kaufmann: Médico del hospital Alchemilla, involucrado en el sacrificio de Alessa.

-Lisa Garland: Enfermera del hospital Alchemilla.



SILENT HILL HOMECOMING [2008-2009]

"¿DÓNDE ESTÁ MI HERMANO?"



Alex Shepherd es un veterano de Guerra que tras volver de una misión descubre que su hermano Josua ha desaparecido.
En Shepherd's Glen, ciudad dónde vive el protagonista, su familia y amigos, se dará cuenta del cambio que han sufrido sus habitantes y el entorno en sí. Su madre además, se encuentra en un estado de shock por la pérdida de su hijo pequeño. Investigando en sus calles, se dará cuenta de que muchas personas han desaparecido y que quizás la clave esté en la ciudad de Silent Hill.
Sin embargo, las criaturas y algunos habitantes intentaran impedir el avance de Alex, pero no será suficiente para parar sus ansias de encontrar a su hermano Josua.
Al principio del juego podremos observar como el hombre que lleva a Shepherd's Glen es Travis Grady, personaje que ya apareció en otros títulos.





Personajes:

-Alex Shepherd: Veterano de guerra que fue hospitalizado. Una vez dada de alta, decide volver a su hogar, Shepperd's Glen, que mantiene cierto vínculo con Silent Hill. Al llegar encontrará a su madre en condiciones lamentables y le dirá que su hermano Josua, ha desaparecido. A partir de ahí seguirá una serie de pasos que le llevaran a Silent Hill y a descubrir la verdad de los habitantes de su pueblo.

-Ellen Holloway: Amiga de Alex que niega la situación actual que vive el pueblo. Es la encargada de colocar folletos de los desaparecidos.

-Josua Shepherd: Hermano pequeño de Alex que desaparece sin dejar rastro. Fue el favorito de sus padres, hecho que siempre le molestó a Alex.

-Adam Shepherd: Padre de Alex y Josua, sheriff de Shepherd's Glen que desaparece cuando parte a buscar algo.

-Deputy Wheeler: Sheriff adjunto que desconoce el paradero de Adam Shepherd. Mantiene su propia teoría de lo que le ocurre al pueblo.

-Jueza Holloway: Madre de Ellen y de las pocas personas que aún quedan en Shepherd's Glen. Tendrá cierta relación con Alex Shepherd.

-Alcalde Bartlett: Se pasa el día excavando tumbas



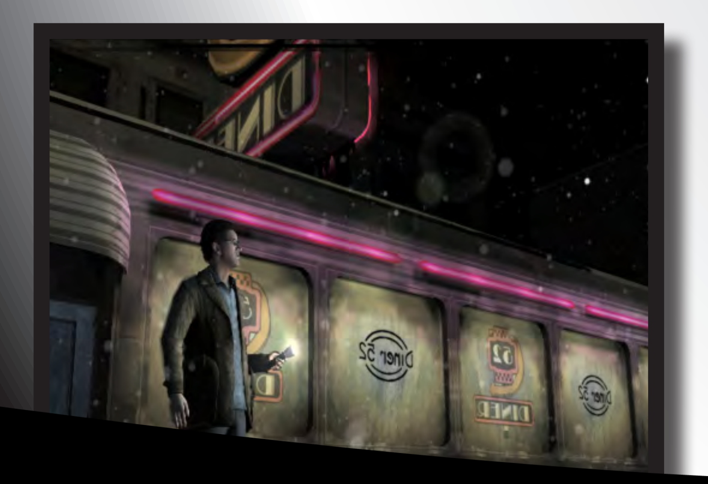
SILENT HILL SHATTERED MEMORIES [2009-2010] (Wii, PS2, PSP)

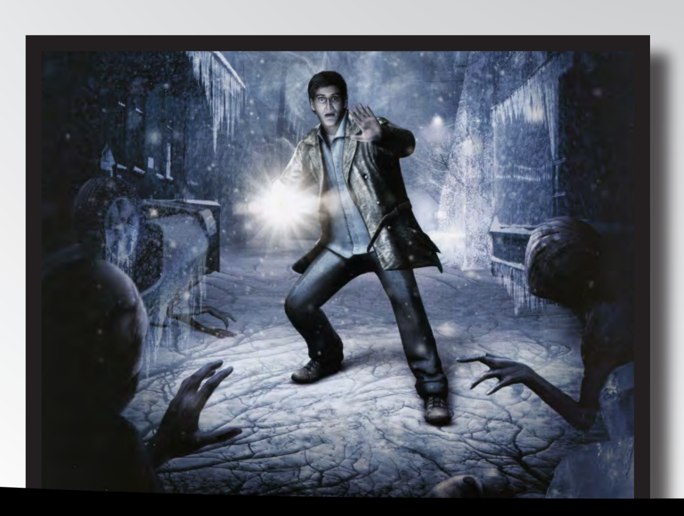
"I LOVE MY DADDY"

Harry Mason tras sufrir un accidente de coche junto a su hija Cheryl despierta sin ella. Al encontrarse con semejante situación decide ir a buscarla por la Silent Hill, una ciudad que parece abandonada e invadida por una abundante caída de nieve que no para y un frío denso. La historia girará en torno a la desaparición de Cheryl y la agonía de Harry, al no saber dónde se encuentra y lo que ha ocurrido, llegando a pensar en ciertos momentos que ha perdido la cabeza y que nada tiene relación en aquel lugar.

Personajes:

-Harry Mason: Es el protagonista de la serie y por tanto el que se dedica en toda la ciudad a buscar a su hija Cheryl
- Cheryl Mason: Hija de Harry que desaparece después de un accidente de coche
-Dr. Michael Kaufmann.: Es un psicólogo que se encargará de estudiar nuestras acciones para deducir que tipo de persona somos
-Cybil Bennett: Una policía que ayudará a Harry a encontrar a su hija, pero no confía del todo en él y en lo que dice
-Lisa Garland: Enfermera de Silent Hill que será muy importante para el trascurso de la historia
-Dahlia Gillespie: Una chica un tanto extraña que dice ser novia de Harry
-Michelle Valdez: Ex alumna del instituto y con novio, se encuentra con el protagonista en varias ocasiones.







LA ACTUALIDAD DE SILENT HILL:

El próximo título anunciado hace poco será Silent Hill 8, aunque aún con nombre provisional, será lanzado en 2011 para Playstation 3 y Xbox 360 y en el que el protagonista será un criminal que logra escapar después de que el autobús que le lleva a la cárcel sufra un accidente.

"Esta siendo invadido
por el otro mundo, un mundo
de pesadilla
soñado por alguien"
Harry Manson

ENTREVISTA A JORGE HUGUET

Con motivo de nuestro primer aniversario no podíamos dejar pasar la oportunidad de estrenar una nueva sección y que mejor sección que una donde lleguemos al interior de cada juego, de cada distribuidora, una sección donde conozcamos a fondo el interior de cada juego de las manos de sus creadores. Como no podía ser menos para Creative Future 7 hemos conseguido una entrevista exclusiva a Jorge Huguet, Director de Marketing de Sony España y Portugal. Le hemos preguntado sobre las nuevas tecnologías que ha desarrollando Sony como el PlayStation Move, sobre su andanza por la compañía y alguna que otra pregunta interesante que fijo que os gustará.



1. ¿Cómo conseguiste trabajar en PlayStation y que sentiste por primera vez al empezar a trabajar aquí?

Comencé a trabajar en PlayStation hace 10 años y desde el primer día me he sentido muy ilusionado con mi trabajo. PlayStation es una marca muy atractiva y sus productos dinámicos y divertidos, por lo que cada lanzamiento es un reto al que nos enfrentamos con mucho afán y, sobre todo, con mucho esfuerzo.

2. Dentro de PlayStation habrás pasado durante muchos momento importantes de la empresa pero, ¿alguna vez ha tenido un momento "especial" que destacar? ¿Algo que te ha impresionado?

Todos los lanzamientos marcan y a todos les dedicamos nuestra máxima dedicación. Si tuviese que elegir un momento, me quedaría con el lanzamiento de PlayChapas: Football Edition, por tratarse del primer título para PSP™ que desarrollábamos en España y con el que todos estábamos muy volcados. Además, tuvimos la suerte de poder contar con la ayuda del inigualable Pau Gasol durante la presentación del título a medios, ¡no podíamos tener a un mejor embajador para nuestro juego!

3. ¿Podrías contarnos que funciones realizas como director de marketing? Y ¿Qué pasos sigue PlayStation para promocionar un videojuego?

Desde el departamento de marketing se trabaja para asegurarnos de que el lanzamiento de juego es un éxito, comenzando por asegurar que se trata de un título que será bien aceptado por el público, siguiendo por las estimaciones de venta, así como asegurándonos de que la campaña de comunicación y promoción es óptima. En todo este proceso intervienen otros departamentos, como analistas, responsables de venta, trade marketing o relaciones públicas; trabajamos todos mano a mano para conseguir un resultado favorable.

4. A lo largo de la historia de PlayStation, ¿Cuál ha sido el juego que más éxito ha conseguido?

Gran Turismo siempre ha contado con un éxito rotundo y no es de extrañar ya que cualquiera de los lanzamientos de Polyphony Digital levanta pasiones gracias a su alto nivel de realismo y su gusto por el detalle. Pero no puedo olvidarme de grandes franquicias que continúan dando muy buenos resultados como SingStar o God of War.



5. ¿Cuál es el juego que ha dado mejores resultados este año? Y ¿Cuál crees que será el próximo 'boom' de Sony?

Sin duda PlayStation®Move está siendo el gran protagonista este año y todo el catálogo que le acompaña va a hacer del sistema de movimiento toda una revolución en PlayStation®3. Además, las posibilidades son infinitas porque ofrece juegos para todo tipo de público, desde familias, a niños o jugadores más hardcore.



6. Actualmente todas las consolas están evolucionando, pero ¿Cómo ha sido la acogida de la gente del PlayStation Move?

Estamos fascinados con la buena acogida que ha tenido. Ya hemos vendido más de 45.000 unidades y en Navidad esperamos aumentar la cifra. La respuesta del público ha sido asombrosa e igualmente las críticas de los medios que lo reconocen como el sistema de movimiento más preciso del mercado.

7. ¿Piensas que con la salida de PlayStation Move para las nuevas plataformas desaparecerán los mandos convencionales?

No, en absuluto. PlayStation®Move es una opción de ocio adicional, si bien es cierto que ofrece un gran abanico de posibilidades y una jugabilidad extraordinaria, no está planteado como el sustituto de Dualshock®3. Hay mucha gente que prefiere el mando tradicional y lo que siempre buscamos en PlayStation es satisfacer a las demandas de todos los usuarios.

8. ¿Cuál crees que será el siguiente paso de evolución en lo referente a la industria del videojuego?

Sin duda todo va encaminado a la tecnología 3D estereoscópica. Los juegos en 3D ofrecen una experiencia de juego sin precedentes, mucho más real e inmersiva.

9. Con la salida del 3D, ¿La gente sigue comprando PS2?

Absolutamente. PS2 mantiene una trayectoria de venta que nos recuerda que sigue siendo una plataforma muy atractiva para el usuario.

10. ¿Piensas que Sony pasará la PSP a las 3 dimensiones?

Estamos abiertos a investigar cualquier formato que nos permita ofrecer al usuario la mejor experiencia posible de juego. Sin embargo, no hay ningún plan al respecto en estos momentos.

11. ¿La gente está aceptando PlayStation Plus?

Sí, los primeros datos con los que hemos contado son muy satisfactorios. El servicio está teniendo muy buena aceptación por parte de los usuarios y desde PlayStation estamos trabajando para poder mejorar cada vez más la oferta de contenido.





USA LAS MASCARAS PARA DISFRAZAR A LOS ZOMBIES



Capcom nos vislumbra nuevamente con un gran juego, una segunda parte que llega llena de zombies y pegando fuerte.

Si eres de los que le gustan los juegos con muchos enemigos donde poder desahogarse matando a diestro y siniestro, has dado con el juego clave, ya que en el juego nos encontramos con miles de zombies para matar de una y mil formas. Comenzaremos como participantes de un Reality Show llamado TIR (Terror Is Reality) donde llevaremos una moto y dos sierras mecánicas enganchadas de mala manera en su manillar. Después de esta corta escena es cuando realmente comenzará la historia. Sin desvelar mucho, solo deciros que alguien se hace pasar por nuestro protagonista, Chuck, y se le ocurre poner una bomba para romper las verjas que tenían presos a los zombies. Nosotros en menos de 72 horas tendremos que revelar la verdad, porque pasado este tiempo vendrá el ejército a rescatar los supervivientes y de momento somos los culpables del desastre. Durante el juego nos irán apareciendo misiones secundarias para que rellenemos los huecos que quedan entre un paso y el siguiente del hilo argumental, y también para conseguir puntos de experiencia (pp) con los que conseguiremos más fuerza, vida, velocidad,... Un forma de conseguir también más pp's al matar zombies es ir al primer quiosco que te encuentras (al llegar a la plaza principal a la izquierda) y coger una revista que aumenta el

POR BIBIANO RUIZ

pp que consigues al matar, siempre y cuando la lleves encima.

Os recomendamos que para matar busquéis armas de filo, como pueden ser hachas, cuchillos,… porque hacen un poco más de dado que las demás, aunque el arma clave es la espada, con la espada podrás matar zombies de un golpe, y puedes encontrar dos colgadas en la pared de uno de los casinos. También intenta hacer armas combo porque duraran más que las normales, hacen más daño y te dan más PP, que son los puntos que se sirven para subir de nivel. También será importante llevar siempre comida encima para los momentos difíciles; los cocteles serán lo mejor para recuperar casi toda la vida, aunque en momento de crisis podremos comer comida de los contenedores de basura, que también nos recuperaran vida pero hará que Chuck se encuentre un poco mal y se ponga a vomitar por todas partes.

Una parte mala es que tal vez no nos den suficiente tiempo para realizar las misiones, porque el contador de la misión principal irá bajando y no nos perdonará ni un segundo. También se echa de menos un minimapa para no estar siempre pausando el juego para mirarlo, pero esto se contra resta un poco con el sistema de seguimiento de las misiones: una flecha que te guía hacia el punto final de cada misión. Una forma de ahorrar un poco de tiempo, es conseguir suficiente dinero para comprar el Zombrex (la medicina que te mantiene vivo si te muerde un zombie), que tendrás que dársela cada 24 horas a tu hija, ve a los casinos para jugar a las maquinas, saquéalas jugando y



A la caza del Zombie

cuando no suelten más a romperlas para recuperar tu dinero, y sobre todo busca cajeros automáticos, porque te darán una gran cantidad de dinero también. Si comienzas a jugar al juego, cuando llevas 30 minutos matando zombies y más zombies, podrías pensar, ¿Solo esto? ¿Dónde están los bichos chungos? Si, muy bien lo de matar zombies, pero ¡Quiero algo más!. Pues también han pensado en eso, ahí es donde entran los psicópatas. Estos son algunas personas que han enloquecido al ver tanto zombie suelto y que piensan que tú eres uno más, nos encontraremos con cocineros, militares, carteros, e incluso una cantante que quiere que le montemos un escenario para cantarle a los no muertos. El modo cooperativo está bastante entretenido, porque si te cansar de matar solo, llamas a un amigo y seguimos matando los dos. Podrás seguir con la historia de uno de los dos, pero yendo juntos los enemigos no serán más difíciles y tampoco saldrán más... porque es difícil la verdad. Un consejo al jugar en el online es que uno atraiga a los zombies y el otro les dé para el pelo por detrás, estos no se darán cuenta de que estas ahí hasta que mueran... de nuevo.

Hay que destacar que han dedicado mucho tiempo a la hora de crear armas y ropa, ya que podremos ponernos cualquier ropa que encontremos: un traje de motorista, ropa hip-hopera, ropa de mujer, de niño, mono de trabajo, traje de "machote" (es muy gracioso ir matando zombies vestido con tu pantalón de cuero medio descubierto y tu camisa de mallas, que además lleva a juego un ... masajeador



para ir pegando a todo el mundo). Tal vez uno de los grandes fallos que hemos encontrado sea el punto de guardado. Cada vez que veas un servicio, si, un aseo, podrás entrar y relajarte para guardar partida (han sido muy graciosos los creadores en este sentido). La historia se desarrolla en un centro comercial lleno de casinos y una vía de tren que va por debajo de todo. Entonces, habrá sitios donde haya más puntos de guardado que otros, aunque os aseguro que más de una vez moriréis antes de guardar y os acordareis de esto. Como no, Capcom, al puro estilo Resident, nos ha dotado uno de nuestros servicios con un armario de ropa, ropa que conseguiremos pasándonos el juego y haciendo algunos de los logros que incluye el juego.

CONCLUSIÓN

Resumiendo un poco lo dicho, podemos decir que es un juego donde no faltará la diversión, variedad de armas, originalidad y por supuesto… zombies. Un modo online que nos dará más horas de juego, misiones secundarias que nos harán apartarnos un poco de la historia principal.







DEAD RISING 2



GÉNERO: *ACCIÓN*
DISTRIBUIDORA: KOCH MEDIA
PLATAFORMA: *PS3*

Gráficos 9.0

Jugabilidad 8.9

Sonido 8.9

Historia 9.5

Traducción 9.8

DISNEY SQUARE ENIX

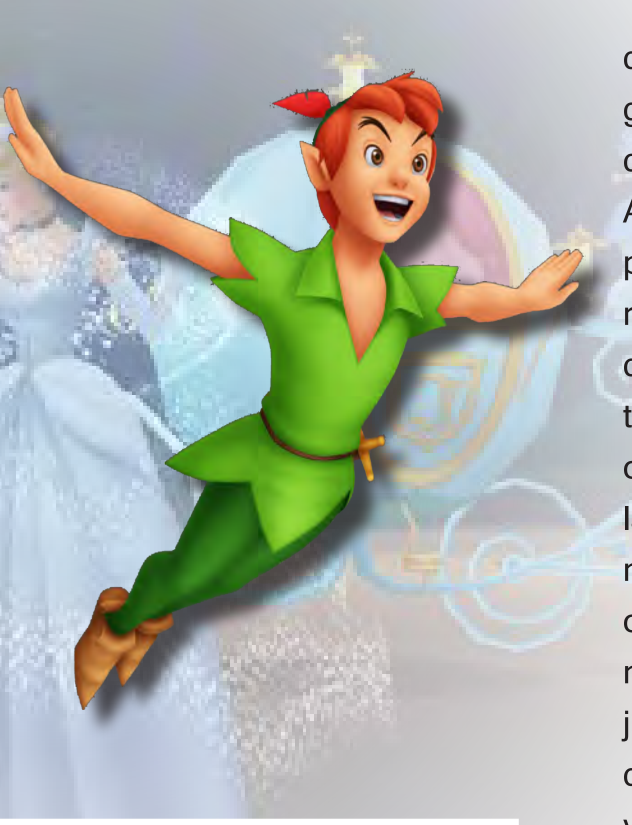
Kingdom Hearts Birth by Sleep

"Ser el portador de la llave espada conlleva una responsabilidad y un difícil camino que se tendrá que superar"

POR CORAL VILLAVERDE

Kingdom Hearts desarrollado por Square Enix nació en el año 2002 bajo la atenta mirada de muchos jugadores que prometía llegar e incluso superar las expectativas. Y no solo porque estaba bajo el título de una gran compañía, si no la innovación que iba a traer en su interior, la introducción de personajes de Disney y Final Fantasy. Al principio este hecho provocó que muchos lo tacharan de un juego infantil, pero demostró sin lugar a dudas ser una historia profunda, compleja y en la que el protagonista nos enseñaba el valor de la amistad. Ahora, después de un gran éxito y con una gran cantidad de títulos lanzados, Kingdom Hearts Birth By Sleep ha logrado de nuevo sorprender con una elaborada historia a los fans de esta saga, lanzada para PSP y demostrando que la portátil también se merecía un título de gran calidad. Este nuevo título ha traído con él nuevos aspectos tanto en la jugabilidad, como en el desarrollo de la historia porque ahora contaremos con tres puntos de vista





diferentes de la narración. Todo gira 10 años antes de lo acaecido en el primer Kingdom Hearts. Aqua, Ventus y Terra serán los protagonistas y nosotros elegiremos con cual empezar, y es que cuando términos con uno, tendremos que comenzar con otro para averiguar por completo la trama que se esconde. Además, si queremos ver el video oculto que se esconde, tendremos que pasarnos al 100% el juego con los tres personajes, de este modo, el título se convierte en rejugable. Con cada protagonista, la duración será alrededor de 10 horas, lo que se convierte en un título "largo" Los tres protagonistas forman un vínculo muy fuerte unido por una gran amistad, pero un día se verá separado por un acontecimiento inesperado, y en el que ellos, erigirán el camino que crean adecuados para ayudar a sus amigos. Esta historia ha logrado de nuevo introducirnos en una gran aventura, de la que querremos saber más de esos portadores de llaves espadas y de sus destinos. La jugabilidad ha seguido manteniendo matices de sus anteriores títulos y ha introducido el Nexo-D, que nos permitirá unir fuerzas con los personajes de Disney y Final Fantasy. Si logramos llenar la barra de comandos obtendremos más

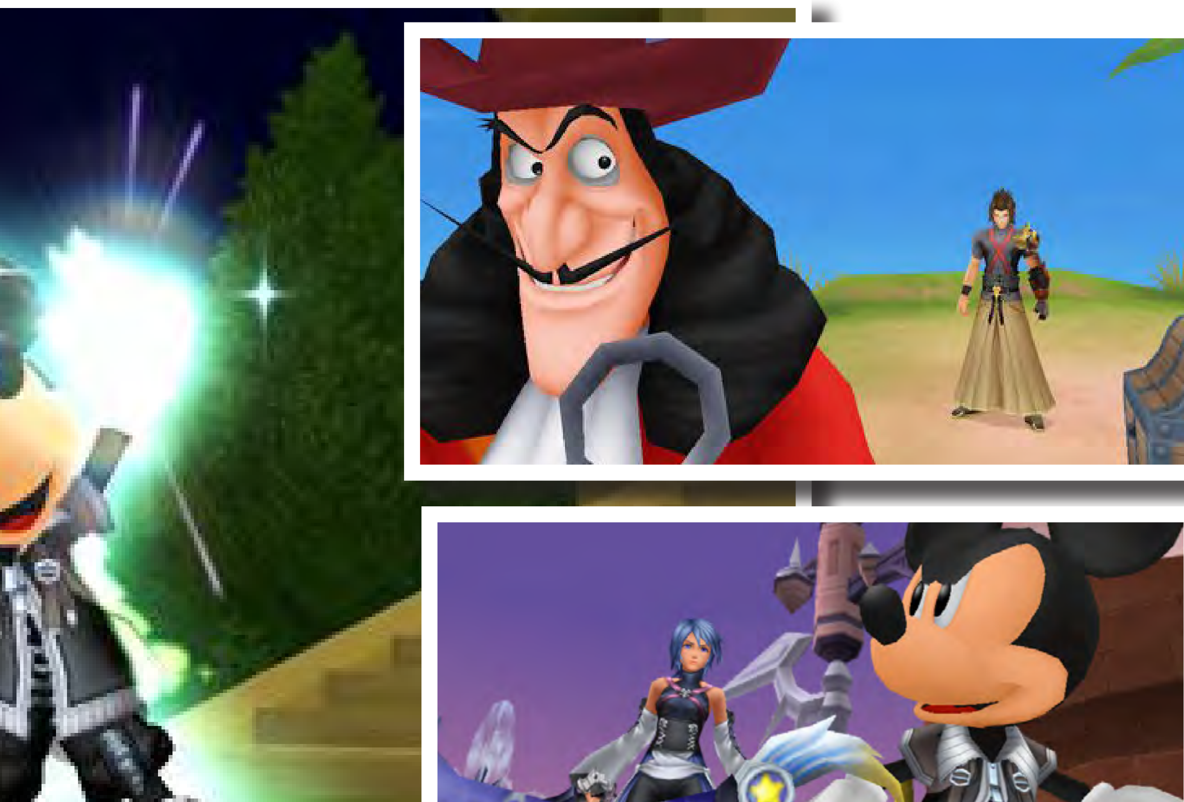






fuerza temporal. Y manteniéndose, el uso de magias y ataques especiales que harán que los combates los disfrutemos. Además de todo esto, contaremos con un modo multijugador (ad-hoc) al que podremos acceder desde uno de los mundos. Allí podremos jugar con nuestros amigos en modo Duelo, Coso, Retumbródomo o Tableros de Comandos, de este modo tendremos la oportunidad de disfrutar por primera vez con nuestros amigos de Kingdom Hearts, algo que siempre se ha querido y que por fin ha llegado, no muy llamativo, pero con lo suficiente para mantenernos entretenidos.

Los gráficos se mantienen a la altura, demostrando la capacidad de PSP y enseñándonos los diversos mundos. La mayoría de los mundos son nuevos, pero esta vez duran mucho menos que en otros títulos haciéndose más llevadero. Entre ellos, habrá un mundo, donde podremos contar con varios mini juegos que nos tendrán enganchados. La banda sonora no es lo que más sobresale, ya que la mayoría de sus temas son de anteriores Kingdom Hearts, lo que hace que se mantenga en su puesto y no nos impresione.





KINGDOM HEARTS: BIRTH BY SLEEP



GÉNERO:
RPG
DISTRIBUIDORA:
KOCH MEDIA
PLATAFORMA:
PSP

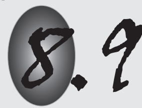
Gráficos



Jugabilidad



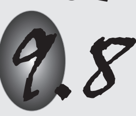
Sonido



Historia



Traducción





Podríamos decir que Kingdom Hearts Birth By Sleep se ha convertido en un título que no puede faltar sin lugar a dudas en nuestra PSP. Ha logrado estar a la altura de los otros títulos demostrando que todavía puede seguir pisando fuerte y de nuevo hacer que se nos dibuje una sonrisa al ver a personajes tan conocidos para nosotros. Sus personajes, sus mundos, todo en conjunto ha hecho que se convierta en un gran título del que estamos seguros que seguirá dando que hablar a muchos jugadores. Square de nuevo ha logrado sorprendernos, y es que por ahora parece que se está portando bien con esta saga, y esperemos que siga durante mucho tiempo más, eso sí, manteniendo la calidad.



Hay algo que nunca cambia: La sed de guerra

Por Francisco Diaz

Un shooter de disparos en tercera persona, donde tendremos la posibilidad de combatir dentro de Wanzer, una máquina completamente personalizable. Dentro del juego nos veremos inmersos en una espiral de destrucción entre alianzas inestables luchando en intensos combates donde la humanidad busca crear la máquina de destrucción humanoide definitiva. Para contaros un poco de historia os podemos decir que nos ubicamos en la Nueva York del futuro, y la verdad es que es muy diferente a la que estamos acostumbrados a ver. La tecnología avanza y los países se han unido en enormes bloques geopolíticos, pero hay una cosa que nunca cambia: el ansia de guerra.

Cada alianza dispone de un ascensor que nos puede llevar desde la tierra al espacio, y posiblemente sea lo más valioso de lo que disponen, pero esto va a cambiar, porque comenzamos el juego con una cinemática donde vemos un ataque terrorista que destruye uno de esos ascensores orbitales, el de UCS.

Nos metemos en la piel de Dylan Ramsey, un joven ingeniero que está probando su propio Wanzer y que rápidamente se ve atrapado en una red de destrucción, conspiraciones y alianzas rotas, a causa de que su padre es el creador de toda esta tecnología.

Algunas de las principales características que nos encontramos en este juego son:

-SHOOTER EN TERCERA PERSONA: Cientos de combates en los laberintos de acero de las ciuda des, hielo de la Antártida, tiroteos en el espacio, y muchos más.
Es muy aconsejable que durante las batallas más difíciles os equipéis con un buen blindaje, y abuséis de las curas,
aunque también es recomendable que a veces mareéis un poco a vuestro enemigos para recuperar vida.
-OPCIONES DE PERSONALIZACIÓN: En el modo personalización, que normalmente aparece cada vez que terminamos un capitulo, tendremos para elegir entre muchísimas armas que podremos equipar en diferentes lugares, y partes de Wanzer para mejorar el blindaje, puntería e incluso la velocidad. Si seguís tan solo las misiones principales es posible que no podáis acabar con los enemigos más poderosos, así que perder un poco de tiempo en acabar con todos los enemigos y en buscar dinero para mejorar vuestro armamento.
-MULTIJUGADOR ONLINE: Si te cansas del modo historia, no dudes en probar el modo online. Aquí podremos ir solos o en equipos y tendremos opción de luchar unos contra otros.





Aunque la historia se ve que está bastante desarrollada, se hace un poco corta a la hora de jugar, ya que posiblemente en unos 7 horas tengamos el juego completo, pero como hemos dicho antes aquí es donde entra en juego el modo online y por supuesto la búsqueda de logros, que no son muchos ni difíciles de conseguir. Respecto a la jugabilidad podemos destacar que cuando jugamos no sentimos que estamos dentro de una máquina, lo que apreciamos es una total libertad de movimiento y un gran abanico de posibilidades para desarrollar nuestra estrategia: poco daño y



gran rapidez, un mecha robusto y potente, buenas armas y un equilibrio entre blindaje y velocidad. El apartado gráfico del juego está bastante bien, los escenarios cogen el realismo que se merecen y el diseño de los wanzer se ajusta bastante a lo que estamos acostumbrados de ver en los grandes juego. Si es verdad que en algunas escenas, sobre todo en las que llevamos a Dylan a pie el juego pierde un poco, porque hay bastante cosas sin realismo con las que no podemos interactuar e incluso el diseño de los humanos se podía mejorar bastante, se nota que han dedicado su tiempo a cuidar todos los detalles de los wanzer.

CONCLUSIÓN

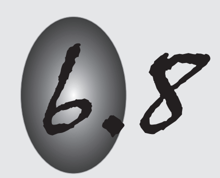
Podemos concluir este análisis diciendo que es un gran juego para los aficionados a este novedoso estilo de juego en España y jugable para los que no han probado un juego al estilo mechas. Unos buenos gráficos en gran parte del juego y una jugabilidad que nos hará disfrutar de Front Mission Envolved.







FRONT MISSION EVOLVED



GÉNERO: *SHOOTER EN 3ºPERS*
DISTRIBUIDORA: *KOCH MEDIA*
PLATAFORMA: *PS3*

Gráficos 7.7

Jugabilidad 8.7

Sonido 6.4

Historia 5.6

Traducción 5.0



ASOCIACIÓN FILAK

UBICADA EN FUENGIROLA, MÁLAGA. DESTINADA A LOS VIDEOJUEGOS Y LA CULTURA JAPONESA. ESTA ASOCIACIÓN CREADA RECIENTEMENTE, ORGANIZA EVENTOS MENSUALMENTE PARA CREAR UN OCIO ALTERNATIVO ENTRE LOS JÓVENES. LES GUSTA EL MANGA, EL ANIME, EL ROL, LAS MAGIC Y UN SIN FIN DE COSAS.

SI QUIERES SABER MÁS SOBRE ELLA PORQUE ESTÁS CANSADO DE QUE NO SE HAGA NADA EN TU CIUDAD O PORQUE TIENES AFÁN DE SER TÚ EL CREADOR, CONTÁCTALES.





Puedes ver su foro en:
www.asofilak.foroactivo.com

Email:
asofilak@gmail.com

Deja de esperar para que pasen cosas, ¡hazlas tú!

F1 2010

Formula 1™

CREATIVE FUTURE RECOMIENDA ESTOS PRODUCTOS

Ponte el casco y pisa el acelerador para la carrera de la historia.

La concentración es máxima, solo sientes el ruido del motor, no importa nada, solo piensas en pisar el pedal y superar a todos, el semáforo esta apunto de apagarse y la tensión está a punto de desvanecerse en cuanto lo haga.

Por David Vaquerizo

Shooter Después de muchos años de espera, Codemasters al fin nos trae un Videojuego de Formula 1 como jamás se ha visto uno igual, un simulador ''Como Dios manda'' en el que se ha incluido todo lo necesario para ser el mejor durante mucho tiempo. Este título es un simulador completamente, el estilo árcade es prácticamente nulo, y para bien, porque todo lo que un piloto de Fórmula 1 tiene a su alcance lo tendrás tú, ¿No te lo crees? Pruébalo por ti mismo y veras que te faltaran palabras hasta para describirlo.

Después de este inicio empieza tu carrera profesional, eres un joven piloto que debuta este año en la categoría reina, la F1



y un equipo te ayudara a lograr tu sueño, el sueño de cualquier piloto, conducir un monoplaza. Una vez termines la conferencia de presentación, tu agente te explicara todo lo que necesitas saber sobre como empezaras tu carrera profesional, y en breve estarás preparado para tu primera y esperada carrera.

Hay cosas en este juego que no hace falta darle muchas vueltas, porque que se puede decir de unos gráficos impresionantes que destacan prácticamente en todo, creo que en cuanto veas una imagen o juegues te vas a dar cuenta de esto y creo que hablarte de texturas detalles y demás es totalmente absurdo puesto que me parece hasta difícil de describir lo logrados y bien hechos que están, porque por lo menos en esta ocasión vale más una imagen que mil palabras.

La base de este juego es el modo carrera individual, donde elegirás el numero de temporadas que piensas correr y un equipo donde debutar, a partir de ahí pasaras directamente a tus primeros entrenamientos libres, en los que uno a uno conducirás en los circuitos del mundial perfectamente recreados, junto con todos los pilotos de la parrilla obviamente.

Aquí tu eres el piloto, tu mandas, podrás elegir en los boxes los reglajes del coche, si quieres más velocidad punta, mejor paso por curva, lo que decidas, también escogerás los neumáticos, para lluvia,intermedios,







blandos o duros.

En medio de la carrera también podrás hacer reglajes, ajustar el alerón, algunos ajustes de motor entre otros. Como te darás cuenta puedes cambiar prácticamente todo lo que un piloto de F1 podría cambiar, y es que como os he dicho este un juego único.

Poco a poco iras cogiendo experiencia, e iras ganando puestos en la parrilla, cumplirás objetivos del equipo y esto te dará acceso a mejoras y a nuevos contratos con otras escuderías para próximas temporadas, en tus manos tienes llegar a ganar el mundial.

Pero no estarás solo, si lo necesitas tendrás ayudas, un control de tracción desactivable, el antibloqueo de frenos, además de frenado automático en curvas para los mas inexpertos y una línea que sigue la trazada optima a través del circuito.



EL ENSORDECEDOR RUGIDO DE LOS MOTORES EMPIEZA, PREPÁRATE AQUÍ ESTA F1 2010



CONCLUSIÓN

Este juego te enganchara, su velocidad trepidante, sus gráficos espectaculares y los rugidos de los motores tan reales que te sentirás piloto por un día. Realmente puedo decir que este videojuego es una obra maestra, y por supuesto aunque no lo he mencionado tiene un modo multijugador en el que se respira la competitividad aunque no siempre muy legal, con bastante golpes y triquiñuelas.

En definitiva, si quieres competir, si quieres disfrutar de la definición y el realismo de coches y circuitos, si quieres adelantar a Fernando Alonso, a Hamilton, a Schumacher, podrás hacerlo, solo debes ser el mejor y dejarlos a todos atrás.



F1 2010

9.6

GÉNERO: *CONDUCCIÓN*

DISTRIBUIDORA: *CODEMASTERS*

PLATAFORMA: *PS3*

Gráficos



Jugabilidad



Sonido



Historia



Traducción





ENSLAVED
ODYSSEY TO THE WEST

POR ALVARO NARANJO

Después de muchos Tras tres años sin saber nada de Ninja Theory, creadores de Heavenly Sword, nos llega un nuevo juego sin ninguna relación con el anterior, bajo el nombre de Enslaved. En esta ocasión nos trasladamos a un futuro en el que las máquinas reinan, y los humanos son esclavizados. Aprovechando un fallo del enemigo, Monkey y Trip, la pareja de protagonistas, logran escapar y sin darse cuenta acaban uniendo sus destinos. La chica, muy asustadiza y reacia a acercarse a Monkey en el comienzo, y él, acostumbrado a vivir en la soledad, hace que ambos tengan que esforzarse por ayudarse mutuamente cambiando su forma de ser. Tras el espléndido trabajo que fue Heavenly Sword, la historia de este juego era uno de los aspectos que no podía fallar, y efectivamente, cumple de sobra. Personajes muy carismáticos, de los que es fácil encariñarse como el viejo Pigsy, y un trasfondo que no cojea en ningún momento aunque podría explicar algo más, como el por qué de la destrucción del mundo, más allá de comentar como algo anecdótico en una frase suelta que hubo una guerra. El final no defrauda, y es totalmente acorde con la historia épica que se nos relata.

Gráficamente, aprueba. Heavenly Sword era un gran referente a nivel gráfico, pero este se queda en un aprobado alto. Las escenas de vídeo, generadas con el motor del juego, dejan entrever las faltas de este apartado, con pequeños errores como texturas que tardan un par de segundos en cargarse del todo, o enemigos que "levitan" a varios centímetros del suelo. Lo bueno es que siendo un juego que permite disfrutar de la escenografía en bastantes momentos, no comete errores mayores en ese aspecto, por lo que se podría decir que por lo menos a nivel de escenarios, no se puede tener queja alguna. Solo esperemos que para el próximo juego que hagan (ya están desarrollando el nuevo Devil May Cry, a día de hoy con más detractores que fans por el cambio en el look de Dante) consigan subir varios peldaños en la escala gráfica, si no quieren quedarse muy rezagados.





A nivel jugable, la apuesta de Enslaved se salva gracias a la mezcla de estilos. Se podría denominar Heavenly Uncharted, porque combina el estilo Hack'n'Slash tan de moda en esta generación (God of War, Darksiders, Dante's Inferno, Nier, Castlevania, y un eterno etcétera) con puzles y plataformas que nos rememorarán a la saga de Naughty Dog. La dificultad de los acertijos no es muy alta, de hecho se pueden resolver todos como muy tarde en el segundo o tercer intento. Y en la parte de acción, el juego no está mal, pero se termina haciendo repetitivo. El hecho de poder mejorar al personaje mediante el uso de orbes añade un par de ataques más, pero por mucho que quieran, con dos botones las posibilidades de combinaciones distintas que se pueden realizar siempre van a ser limitadas. Cubrirse, atacar, contraatacar si podemos, y pasar a por otro enemigo.





Un punto muy a favor que tiene, que los enemigos a los que no estás atacando no se quedan quietos mucho tiempo, y, o estás pendiente de cubrir tu espalda, o estás muerto. Los ataques a varios enemigos en un principio no tienen apenas potencia, más tarde con las mejoras adquiridas podremos hacer frente con más facilidad a hordas de enemigos. El juego carece del número de rivales en pantalla que contenía Heavenly Sword (y que desgraciadamente en ciertos momentos provocaba ralentizaciones), pero a cambio serán muchísimo más resistentes e inteligentes, buscando siempre el momento en el que seamos más vulnerables para acabar con nosotros. La cámara, es uno de los problemas que sufre Enslaved. En los juegos de hack'n'slash siempre es complicado no sufrirla a veces, pero en este los cambios repentinos de plano nos hacen perdernos por completo durante unos segundos. Y los giros podrían ser más cómodos, pero no están mal del todo.

A nivel sonoro es una pequeña gran joya. La banda sonora está compuesta por Nitin Sawhney, músico de gran renombre y con un currículo muy extenso, el cual nos ofrece una gran cantidad de temas, cada uno preparado para un momento específico. Sabremos cuando nos tenemos que enfrentar a los mecas, como son denominados los enemigos, y sabremos cuando podemos disfrutar del escenario. Los efectos están muy trabajados, y se nota que no lo han descuidado para nada. El doblaje, magnífico como en el Heavenly Sword, y si preferimos, podremos incluir subtítulos (que salvo que uséis un televisor con HDMI, os costará descifrar por el tamaño y color de las letras). Voces en perfecto castellano y muy acordes con los personajes. La verdad es que este apartado sería de matrícula de honor si no fuera por los fallos que tiene el juego. Pocas veces he tenido que luchar tanto con las opciones de sonido de un juego para poder dejarlo a mi gusto; la música empezaba a subir el volumen y apenas se distinguían las voces, escenas de vídeo en las que había explosiones

UNA AVENT
DISFRUTA
PRECIOSA AN

o disparos y sólo se escuchaba la banda sonora, otras escenas en las que los personajes están hablando y el sonido de las voces se no está coordinado con el movimiento de los labios, pequeños detalles que empañan ,para mi gusto, el mejor apartado del juego junto con la historia.

Tratados ya los puntos básicos de los análisis, pasaré a darle un toque más subjetivo si cabe. A todos los amantes de los logros/trofeos, este juego es una buena oportunidad de sacar un nuevo platino/1000G. La dificultad es bastante baja, y con completar el juego en Normal la primera vez podremos sacar cerca del 60% de los logros/trofeos. Los más complicados constarán de encontrar objetos ocultos, pero sin alcanzar tampoco una dificultad pasmosa. Si lo completamos en difícil a la primera, obtendremos también los trofeos de haberlo jugado en normal y en fácil. Y lo que sí es recomendable es recoger todos los orbes rojos posibles para ir acumulando el máximo posible de fondos para poder adquirir todas las mejoras, ya que algunas tienen un coste ligeramente elevado. El resto consistirá en matar, matar y matar, de diferentes formas y a distintos enemigos, pero matar mucho. Así, en un par de partidas que completemos tendremos el platino/1000G al alcance de la mano.

A nivel de dificultad, el juego en modo normal lo he conseguido completar en siete horas y media muriendo unas cuantas veces, por lo que sin morir se podrá terminar en torno a siete horas cortas. Hay puntos en los que la técnica del ensayo-error es necesaria, para saber cuándo agudizar los sentidos o cuál es la mejor estrategia en cierto momento. En la máxima dificultad las cosas se pondrán bastante más feas, y si ya de por sí algunos mecas son bastante persistentes a la hora de enfrentarnos con ellos, en un nivel de dificultad mayor sufriremos las consecuencias.

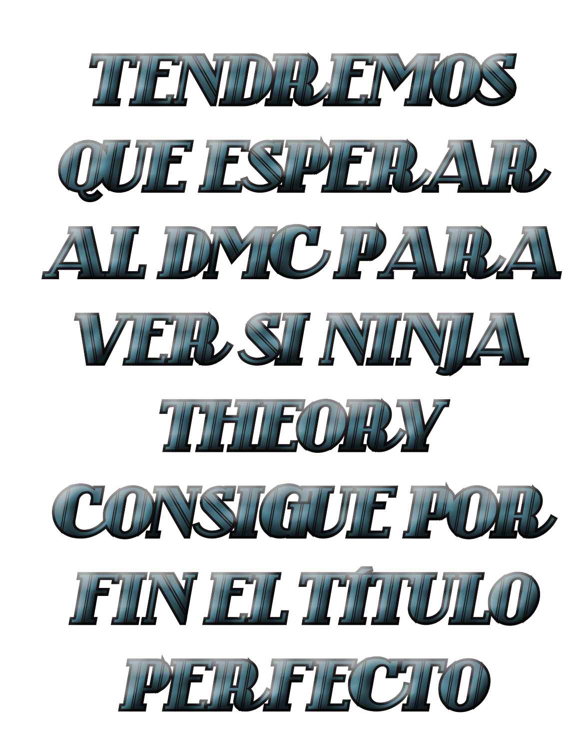






CONCLUSIÓN

En resumen, por una vez me he arrepentido de que no hayan retrasado un juego, porque de haberlo podido retocar unas semanas más, y ya que aún les hubiera quedado tiempo para lanzarlo en plena campaña navideña, podrían haber realizado la obra maestra que esperaba que fuera: más largo, más variedad en la jugabilidad, y por supuesto, sin problemas gráficos ni sonoros. Heavenly Sword se quedó cerca, y cuando creía que ésta sería la ocasión perfecta para tocar el Olimpo de los juegos, se vuelven a quedar igual, cerca de los imprescindibles pero sin llegar a ser uno de ellos. Además, la falta de publicidad por parte de Namco (distribuidor del juego) y el desconocimiento del estudio y de la IP al ser un juego nuevo van a pesarle mucho en las ventas, aunque no se lo merezca. Por ahora me quedaré a esperar a ver qué tal sale su próximo trabajo, como ya he dicho será una nueva entrega de la saga Devil May Cry, y por ahora han recibido muchas quejas y pocas alabanzas por el cambio visual que han tenido a bien darle a la saga del eterno Dante. Pero yo prefiero no hablar hasta que no lo juegue y lo complete, porque me quedaré esperando que la historia vuelva a sorprenderme, y espero que se cumpla el dicho de que a la tercera va la vencida, y que el tercer juego de Ninja Theory por fin consiga el puesto de privilegio que llevan varios años buscando, y que estoy seguro que acabarán consiguiendo.





ENSLAVED



GÉNERO:
ACCIÓN (HACK'N'SLASH)
DISTRIBUIDORA:
NAMCO BANDAI
PLATAFORMA:
PS3-XBOX360

Gráficos


Jugabilidad


Sonido


Historia


Traducción




Creative Future

Revista gratuita de videojuegos



BLOGGER FACEBOOK GAME TWITTER YOUKIOSKE MAZOHYPE

CREAMOS EL BLOG COMO VÍA ADICIONAL A TUENTI, FACEBOOK, Y DEMÁS REDES SOCIALES, PARA QUIENES PREFIERAN SURFEAR EN LA RED DE BLOGS, QUE TAMBIÉN NOS PUEDAN SEGUIR DESDE AQUÍ

MUBI ya está disponible en PlayStation®3

PUBLICADO POR BIBI · EL JUEVES 11 DE NOVIEMBRE DE 2010 · 0 COMENTARIOS

MUBI, una de las mayores plataforma de cine independiente online, ya está disponible en PlayStation (PS3™). Se trata de una filmoteca con un gran catálogo de películas extranjeras, inde... y clásicos del cine, que no se encuentran normalmente en los circuitos com...les y que ... podrá disfrutar en streaming bajo demanda a través de PS3™ desde el sald...

Publicado por Bibi en 10:03 0 c...

Sonic Colo... Trailer ...

PUBLICADO POR BIBI · EL ...ES 10 D... ...VIEMBRE DE 2010 · ...MENT...

Sonic Colour... ...ailer spani...

0:00 / 1:28

Publicado por Bibi en 16:14 0 comentarios

El Puño de la Estrella del Norte Ken Rage Trailer.wmv

PUBLICADO POR BIBI · EL MIÉRCOLES 3 DE NOVIEMBRE DE 2010 · 0 COMENTARIOS

El Puño de la Estrella del Norte Ken Rage Trail...

CF Descarga los PDF

Creative Future Nº6
Creative Future Nº5
Creative Future Nº4
Creat... ...ure Nº3
Creativ... Future Nº2

CF Lee... ...vista online

Creative Futu...
...tive...
Creative Future...
...Future Nº2
Creati... Futu...

CF Ure...

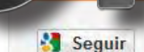
Creati... ...uture en Facebook
...sto. Ya no me gusta
A 77 personas les gusta Creative Future
Coral · Silvia · Antonio · Alvaro · Criss
Jose · Alberto · David · Syed · Lukas

CF Archivo

2010
noviembre
MUBI ya está disponible en PlayStation®3
Sonic Colours D...
...la Estrella ...orte Ken Rage ...railer....
...ptiembre

CREATIVE FUTURE

Segui... ...es



Fallout NEW VEGAS

Inmenso, casi inacabable, horas y horas de viaje por el desierto

POR ALBERTO ANGELINA

"Creo que estaría bien si el héroe tuviera alguna misión aparte de destruir al mal." "Si el jugador es débil, el enemigo también lo es. Demasiada casualidad." "¿Cuándo se convirtieron los juegos en algo donde sólo miras?" "¿Qué sentido tiene volverlo a jugar de nuevo si la historia no cambia?" "Un juego en el que sólo podemos movernos por el camino señalado en el escenario es como vivir sobre raíles"







Estas son algunas de las frases que aparecen en el anuncio para el mercado japonés del nuevo RPG de Bethesda. Y es que, no es ningún secreto que, hoy por hoy, el rol japonés está de capa caída, vagando por el mercado sin rumbo fijo.

En 1997, Interplay publicó Fallout, un juego de rol post apocalíptico en el que, una supuesta guerra nuclear deja la sociedad varada en los años 50, en pleno apogeo del Sueño de vida Americano, no así la tecnología, que sigue su camino, evolucionando a pasos agigantados, imparable. Pronto se convirtió en un éxito para los seguidores de los RPG y, al año siguiente, vería la luz Fallout 2, y en 2001 Fallout Tactics. En 2008, Bethesda Softworks se hace con los derechos de la saga y revoluciona el mercado de los RPG con Fallout 3, contentando por igual a crítica y público, y aún hoy, no es difícil encontrar jugadores, como el que suscribe, que lo hayan terminado varias veces. Y las que nos quedan.

Es innegable que New Vegas se encuentra a la altura de su antecesor en cuanto a profundidad narrativa se refiere. La historia transcurre en el mismo marco temporal, pero en una localización diferente: el desierto de Mojave. Un guión magnífico, que tarda algo más en enganchar, pero que llega a superar la historia de Fallout 3. Muchas historias secundarias para complementar la trama principal, que te atraparán irremediablemente. Tal vez el aspecto más polémico del título ya que no se ha mejorado prácticamente en nada y está muy por debajo de lo que, tristemente, estamos acostumbrados a ver en la nueva generación. Y digo tristemente porque, hoy en día, asimilamos de manera casi instintiva buenos gráficos con buenos juegos, y viceversa, y no siempre es así. Me atrevería a decir que, casi siempre, es al contrario y nos meten por los ojos lo que, de otra manera, no entraría ni con calzador. >>

Para este título, se ha vuelto a utilizar el mismo motor gráfico del anterior juego, el Gamebryo, y lo que ello conlleva, un modelado de los personajes y criaturas algo pobre y movimientos un tanto robotizados. Al contrario de lo que ocurre con el texturizado de los escenarios, que nos ofrece un casi infinito yermo con un diseño envidiable, espectacular y muy realista, lleno de detalles.

Prácticamente idéntico al anterior: rol al estilo de los RPG occidentales, hasta que llega la hora de los combates, que se convierte en un shooter, pudiendo elegir entre primera y tercera persona. Como novedad más destacable hay que señalar la inclusión del modo difícil en el que, para sobrevivir hay que comer, dormir y mantenerse hidratado y los objetos de curación no lo hacen al instante, la recuperación es progresiva y más lenta: ya no vale eso de abrir el pip-boy en medio de un combate y chutarse un par de estimulantes para seguir dando guerra con la vida al máximo otra vez. La munición pesa y el desplazamiento rápido a través del pip boy no funciona si tu personaje tiene la posibilidad de morir por inanición en el camino. No hay que confundir este modo difícil con el nivel de dificultad general del juego, que afecta principalmente a los enemi-

Rol post apocalíptico en estado puro







gos. Es decir, podemos elegir la dificultad del juego para adaptarla a nuestras habilidades y activar o desactivar el nuevo modo para gozar de una experiencia aún más realista.

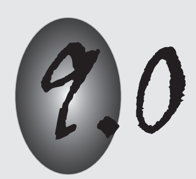
Cuenta con un doblaje al castellano de película. Melodías en su banda sonora, un tanto escasas, pero que casan a la perfección con el trasfondo del título y que hacen que nos sumerjamos, aún más si cabe, en la historia. La melodía y los efectos sonoros que nos avisan de que un enemigo nos ha detectado son inmejorables.

CONCLUSIÓN

No ofrece demasiadas novedades con respecto al capítulo anterior, las necesarias para justificar su salida al mercado como un nuevo juego completo y no un capítulo complementario en forma de DLC. Tampoco es necesario, si lo bueno ya lo es por sí mismo, ¿para qué cambiarlo? Para empeorarlo. A ver si aprenden los Final Fantasy y compañía. Mismas virtudes, mismos defectos. Se han conservado los aciertos y no se han subsanado los errores.



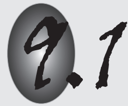
FALLOUT NEW VEGAS



GÉNERO:
RPG
DISTRIBUIDORA:
BETHESDA SOFTWORKS
PLATAFORMA:
PS3

Gráficos


Jugabilidad


Sonido


Historia
9.7

Traducción
9.6



HALO REACH

TODA LEYENDA TIENE UN COMIENZO

POR JUAN JOSE SUAREZ

Lo primero decir que si leísteis el especial del número anterior de Creative Future, muy bien, ya sabéis algo sobre este juego y si no, pues hay que leer mas la revista ;). Para comenzar ya con la historia, seremos un soldado Spartan reclutado para formar parte de un equipo de elite formado por 5 miembros cada uno con una actitud y una habilidad especial llamado Noble Team y no queda ahí la cosa, nosotros mismos tendremos a disposición una serie de elementos para personalizar nuestro Spartan, primer punto positivo a destacar, nosotros somos protagonistas y no controlaremos a ningún personaje principal. Dichos elementos (cascos, hombreras, pecho, color, emblema, etc….) solo nos aportaran un destacado efecto visual en nuestro personaje tanto en el modo campaña como en el multijugador e iremos desbloqueando mas partes a medida que subamos de rango. La historia principal transcurre en Reach, actual hogar de la humanidad tras escapar del Covenant, aunque ahora Reach se enfrentara a una invasión y el Noble Team junto con el apoyo de los soldados de la UNSC deben hacer frente en una batalla en el que el destino de la humanidad pende de un hilo. Después de esta pequeña introducción y de tener ya nuestro Spartan nos embarcamos en una campaña en el que se ha exprimido toda la capacidad de Xbox, viendo una calidad grafica muy sobresaliente, ampliados escenarios, un sinfín de explosiones y luces y sombras, muchos ene-

migos en pantalla y todo ello sin ralentizaciones. Por desgracia la campaña no es demasiado larga (entre unas 6-8 horas) pero no es motivo de penalización ya que donde pierde en duración, gana en historia que nos tendrá en constante emoción, gana en jugabilidad ya que hay momentos de la campaña que saldremos del planeta en un caza para ayudar a los soldados de la UNSC en una batalla espacial digna de la mejor película de ciencia ficción. Si a todo esto le añadimos algún secreto que esconde, el tener que pasárselo en varios niveles de dificultad y sobre todo el poder jugarla en cooperativo con hasta 3 amigos más podremos pasar por alto este detalle.

Aunque el juego está totalmente traducido, volveremos a encontrarnos voces ya más que reconocidas en otros juegos y unas conversaciones por parte de algunos personajes que no le veremos mucho el sentido. Los que ya conocen Halo sabrán que no encontraremos muchas novedades aunque podemos destacar una serie de habilidades que podemos realizar con nuestro personaje siempre y cuando la tengamos equipa- >>





das. Dichas habilidades consta de un Jet Pack, Esprintar, Evadir, Holograma, Camuflaje, Escudo corporal y Bloqueo de armadura, algunos de ellos muy útiles en multijugador como por ejemplo Evadir para esquivar o abordar al enemigo y Bloqueo de armadura ya que si nos pegan una granada de plasma y lo usamos nos libramos de una muerte segura, los demás se requieren una habilidad por nuestra parte para sacarles partido. Por lo demás encontraremos un arsenal ya conocido en los anteriores Halos aunque ahora han recibido un toque más detallista y estilizado en las armas y ha mejorado el sonido en algunas de ellas, como ya sabemos, contaremos tanto con las armas de la UNSC como con las del Covenant y también dispondremos de un surtido de vehículos lo cual nos ayudaran en nuestras tareas. Y es que este juego está pensado para exprimirlo en su totalidad teniendo una cuenta Xbox Gold y muchos amigos, ya sea para jugar campaña, multijugador machtmaking, y los ya famosos tiroteos de Halo ODST que tan-



to éxito han tenido. Por la parte de las partidas competitivas, tendremos una variada gama de estilos de juego ya sean simples partidas de todos contra todos pasando a duelos por equipos, partidas de capturar la bandera, defender o atacar posiciones, partidas mas complejas para jugadores expertos (sin visor, sin escudos, etc.), partidas más amplias para equipos más grandes (hasta 8 jugadores por equipo) y también partidas para varios equipos de 2 personas entre otras muchas más variantes, todo esto con una conexión siempre estable y una búsqueda personalizada de partidas que nos permite jugar contra otros jugadores que tengan nuestro mismo nivel o semejante. El juego también cuenta con una opción llamada Forge, es una simple herramienta que nos permite, a partir de un mapa que elijamos, editarlo a nuestro gusto colocando multitud de elementos donde nos plazca ya sean armamento, vehículos, estructuras y asi hasta un sinfín. El problema es que es tan complejo, que para hacer un mapa debemos dedicarle muchas horas y aparte el control que nos da para colocar las cosas se hace muy frustrante. Y por ultimo y no menos importante esta la opción llamada Cine, es quizás, de las más atractivas que tiene (en los anteriores Halos también estaba) y es que podemos visualizar las ultimas partidas que hayamos realizado, ya sea en campaña, en machtmaking o en tiroteo. Podemos verlo en varias perspectivas que nos deja ver o incluso poner la cámara libre y ver hasta el último detalle, podemos realizar fotos y compartirlas con el resto de amigos y grabar en nuestro disco duro los mejores momento que hayamos realizado (hemos disparado a un enemigo con el francotirador y hemos matado a 2 de un disparo, por ejemplo).



REACH TE NECESITA SPARTAN, ASI QUE PONTE EL CASCO Y LUCHA

CONCLUSIÓN

He de admitir que no soy muy fan de Halo, pero lo adquirí por recomendación y realmente puedo decir lo mismo que me dijeron a mi “hay que darle una oportunidad a este juego”, es una pasada en todos los sentidos y si lo juegas online junto con los amigos aun mejor, promete horas de juego y de risas y algo que no he podido mencionar, es que diariamente recibiremos desafíos los cuales nos permitirán ganar créditos adicionales los que nos ayudan a subir de nivel con más facilidad, así que tendremos deberes que hacer todos los días. También disponemos de un listado de logros no muy complicados de realizar, algunos incluso saltaran sin darnos cuenta y otros bueno, son más bien pesados, pero tranquilos es fácil conseguir los 1000g de este juego.

Y ya por ultimo quiero haceros un apunte personal: Si no habéis visto la peli de Halo Legens os recomiendo que la veáis, son 7 historias de 7 directores distintos y 7 estilos distintos de animación, que aunque no tengan mucho que ver con el hilo principal de la historia sí que están en relación con el mundo de Halo. Estoy seguro de que os gustara...

¡ESTO ES REACH SPARTAN!





HALO: REACH



GÉNERO: *SHOOTER1ªPERS*
DISTRIBUIDORA: *MICROSOFT*
PLATAFORMA: *XBOX360*

Gráficos 9.5

Jugabilidad 9.0

Sonido 9.0

Historia 9.5

Traducción 8.0

COMUNIDAD ⇄ GAME

→ **Las noticias más interesantes del momento,** divertidos **minijuegos** con los que entretenerte durante horas, **análisis de los juegos** más actuales, los mejores **vídeos** en alta calidad, un **foro** en el que dar rienda suelta a tus opiniones y poder **compartirlas** con todos los usuarios…

Todo esto y mucho más te espera en la **Comunidad GAME.**



¡Entra y diviértete !





POR JOSE M. ALCARAZ

De manos de Strategy First nos llega la última entrega de la saga Disciples que inicio sus andaduras en 1999. Se trata de un Action RPG por turnos, que aunque básicamente es un juego de estrategia contiene toques de rol. En este título podremos encontrar 3 campañas, que aunque tienen puntos en común son totalmente independientes, que nos darán muchas horas de juego.

En primer lugar podremos optar por los humanos, que tras años de decadencia, ven en la llegada de un meteorito la posibilidad del resurgimiento de su imperio. Bethrezen, el ángel caído desea liberarse de las cadenas que lo aprisionan para así poder destruir el mundo que una vez ayudo a crear y de esta forma vengarse de todas las criaturas. Para ello necesita que su fiel vasallo le traiga el ángel que ha capturado. La oscuridad se cierne sobre Nevendaar y el gran sabio ha convocado a un grupo de guerreros comandados por el Guardián de los Caminos para intentar salvar la tierra que tanto aman.

Aunque podemos jugar las 3 campañas en cualquier momento, lo ideal sería jugarlas en el orden establecido como el propio juego se encarga de recordarnos cuando intentamos jugar con los elfos (dado que es la última campaña). Del mismo modo para sacarle todo el jugo a las pantallas, tendríamos que descubrir todo lo posible del mapa, matar a todas las criaturas enemigas que nos encontremos y encontrar todos los tesoros, aunque aviso que eso nos podría entretener más de una hora en cada mapa, pero claro está esa es la idea del juego tenernos entretenidos durante muchas horas. Tanto es así que un servidor aún no lo ha completado después de jugarlo durante más de 60 horas, con lo que no puedo ni especular en cuantas horas conseguiré terminarlo.

CARACTERÍCTICAS:

- El héroe: Elijamos la campaña que elijamos siempre tendremos nuestro héroe característico de cada una de las razas, que irá subiendo de nivel, aprendiendo nuevas habilidades, aumentando tanto su fuerza como la resistencia, esquiva, los puntos de movimiento a través del mapa, etc. Esto lo tendremos que hacer de dos formas, la primera subiendo directamente nuestras características con los puntos que nos irán dando al subir de nivel, y segundo gastando unos puntos que nos otorgan para utilizarlos en la tabla de habilidades (vendría a ser como en los últimos Final Fantasy para que os hagáis una idea)

- El castillo: En cada mapa tendremos nuestro castillo, al cual le podremos hacer mejoras para poder usar hechizos, curar a nuestras unidades o para que cuando nuestras unidades suban de nivel, también suban de rango y por tanto incrementen sus características.

- El mapa: La forma de desplazarnos por los mapas será a base clicks de ratón en la parte donde nos queramos desplazar, eligiéndose automáticamente la ruta más corta que tengamos descubierta, pues en un principio el mapa estará oculto por la niebla hasta que no nos acerquemos. De la misma forma podremos cambiar el ángulo, la distancia y la inclinación de la visión, todo ello con el ratón, aunque en el tutorial inicial no enseñaran como hacer todo esto.

- El combate: Como ya he dicho en el punto anterior normalmente nos desplazaremos por el mapa, excepto para los combates, momento en el cual la pantalla cambiará mostrándonos un terreno dividido en cuadrículas hexagonales y donde podremos ver a nuestras unidades desplegadas, así como las del enemigo.

- Los hechizos: tendremos a nuestra disponibilidad 70 hechi-



zos mágicos que podremos usar tanto en el mapa general como en los combates, para bajarle las características a los enemigos, subírselas a los aliados, curara tus tropas o dañar a las enemigas, además de invocaciones de todo tipo o poder revelar una parte del mapa oculta.

- Terminar la misión y el resumen de la partida: Como es lógico, cada mapa tendrá su misión, y normalmente para terminarla tendremos que haber recorrido prácticamente la totalidad del mapa. Una vez terminado nos saldrá una pantalla en la que como si de logros se tratará nos mostrarán una serie de estadísticas de lo que hemos hecho a lo largo de la partida, ya sea por haber descubierto muchas zonas (nos dirá el porcentaje de mapa descubierto), por mantener a nuestras tropas vivas, por usar muchas o pocas pociones y otras muchas curiosidades.

INCONVENIENTES:

- El héroe: A pesar de poder elegir el arquetipo de héroe que tendremos al principio de la campaña, eso no afecta al personaje en sí, y la verdad, se hubiese agradecido que si como arquetipo elegimos Archimago, realmente el personaje fuese un mago, pero no, siempre será guerrero de cuerpo a cuerpo. El arquetipo afecta a condiciones generales del juego pero no al héroe en sí.

- El castillo: Aunque el desarrollo del castillo está muy bien se echa de menos poder construir en los castillos conquistados, pudiendo de esta forma tener más variedad de unidades bajo nuestro mando y no solo las que tengamos según la rama de construcción que hayamos elegido.

- El mapa: Un error que tiene este apartado es que la vegetación que hay aunque muy lograda no deja ver lo que hay a ras de suelo por lo que muchas veces nos saltamos objetos que no se ven, cuando lo normal es que al pasar nuestro héroe por una zona desde la que no podemos verlo, lo que nos oculta la visión se hiciese semitransparente.

- El combate y los hechizos: Aunque es cierto que se pueden usar hechizos tanto dentro como fuera de combate, no







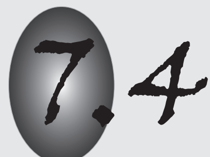
deberían olvidarse los hechizos de una pantalla a otra, teniendo en cuenta que de esta forma tenemos que gastar maná para aprender el hechizo y también para ponerlo en un pergamino si queremos usarlo en combate, ¿por que los hechizos aprendidos no podemos usarlos directamente desde nuestro libro tanto en el mapa como en combate?

CONCLUSIÓN

En resumen, a pesar de las carencias que tiene el juego es muy bueno y nos tendrá largas horas delante del ordenador intentando averiguar cómo terminará nuestro héroe.



DISCIPLES III RENAISSANCE



GÉNERO: *ESTRATEGIA*
DISTRIBUIDORA: FX INTERACTIVE
PLATAFORMA: *PC*

Gráficos



Jugabilidad



Sonido



Historia



Traducción



RED DEAD REDEMPTION UNDEAD NIGHTMARE

NO MUERTOS HASTA EL FINAL

CREATIVE FUTURE RECOMIENDA ESTOS PRODUCTOS APPROVED

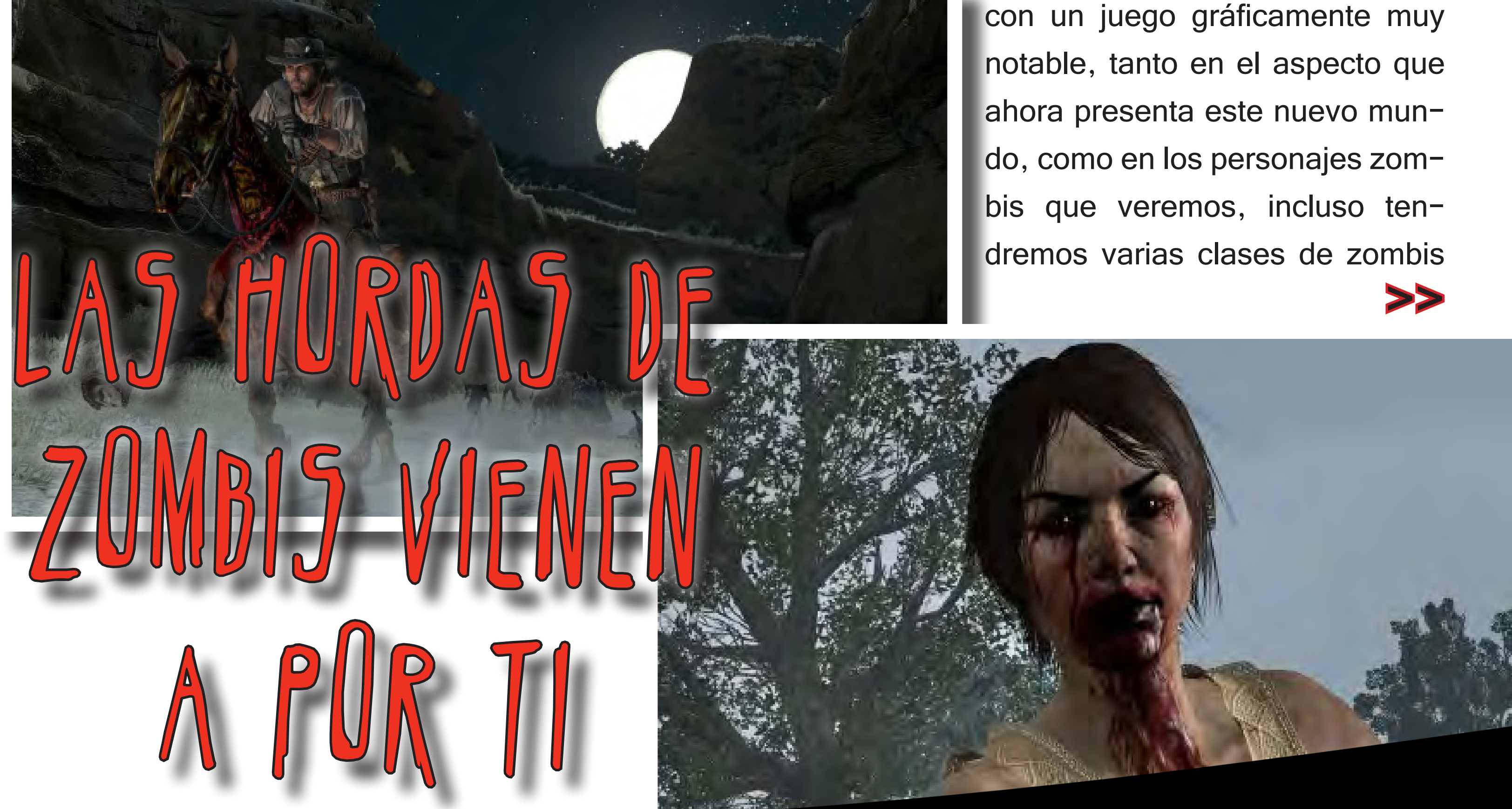
POR JUAN JOSE SUAREZ

Sin duda alguna, estamos hablando de uno de los juegos que más éxito está cosechando este año, sin embargo, Rockstar San Diego nos propone esta vez, una terrorífica aventura de la cual ninguno estaremos a salvo... Nos referimos claro esta a su nueva expansión con el nombre de Undead Nigthmare (Pesadilla de los no muertos) que se desarrolla en su totalidad en el mundo de Red Dead Redemption dándonos una campaña totalmente nueva aunque conservando a nuestros viejos amigos de la campaña normal. Como novedades contaremos con varios elementos como son la campaña que ya hemos mencionado en la cual comenzaremos con nuestro héroe John Marston volviendo a su granja para reunirse con su familia. La introducción de la escena tendrá una duración de unos 4 minutos (lo cual ya deja claro la intención y durabilidad que promete la campaña) la mujer de John, Abigail, será atacada por un zombi y esta a su vez morderá a



su hijo al intentar socorrerla convirtiéndose ambos en cuestión de segundos en no muertos que no dudaran en atacarnos. Aquí comenzara un pequeño tutorial sobre los controles básicos del juego, aunque supongo que la mayoría ya saben cómo funciona el juego, aun así es algo que se agradece. Poco mas podemos decir, nos pedirán que usemos el lazo contra los 2 zombis y los atemos, igual que cuando necesitamos atrapar a un delincuente vivo. Después de dejarlos en casa, John se dispone a salir de su granja dispuesto a descubrir que sucede y de encontrar la cura para su mujer y su hijo. Y así comienza la terrorífica campaña y no es menos, ya que a partir de aquí nos toparemos con multitud de misiones principales, misiones secundarias y al igual que en el Red Dead normal, también tendremos un listado de desafíos como son: Caza de Zombis, Tiro al Zombi, Tesoro Zombi y los 4 caballos del apocalipsis, los cuales estos últimos son otra de las novedades, ya que contaremos con una montura no muerta que nos resultara frustrante cabalgarla ya que no obedece nuestras ordenes, pero una vez encontremos uno de estos animales míticos, bastara con domarlo y ya estará bajo nuestro control, aparte de que cada caballo posee una habilidad especial como la de quemar a nuestros enemigos, o una barra de resistencia que no se acaba nunca, entre otras… También notaremos un ligero cambio en la ambientación de este mundo, dándonos un toque más lúgubre con colores más tristes y un ambiente más siniestro metiéndonos de lleno en un mundo post-apocalíptico y de terror. Una vez más, nos encontramos con un juego gráficamente muy notable, tanto en el aspecto que ahora presenta este nuevo mundo, como en los personajes zombis que veremos, incluso tendremos varias clases de zombis

>>





a cual más espectacular y mas terrorífica. Parecen sacados de una película de alto presupuesto. Tendremos zombis normales, zombis feroces que corren como los animales a cuatro patas y se abalanzan sobre nosotros, los derribadores son robustos zombis que nos embestirán y nos derribaran si no nos apartamos de su camino y por último los repulsivos que son los más espectaculares con una apariencia pútrida y brillante, que poseen la habilidad de lanzarnos pegotes de acido a una cierta distancia. Y como no era de esperar, encontraremos a todos los animales también contagiados con esta enfermedad, siendo ahora más feroces y atacando con mayor frecuencia. Y para la guinda, los más aventureros nos toparemos con el legendario Bigfoot. La campaña, como en el Red Dead normal, está pensada solo para un jugador, pero realmente estamos hablando de casi un juego completo, ya sea solo realizando las misiones, la duración estimada es de unas 10 horas, si contamos luego las misiones secundarias, si nos paramos en nuestros viajes a ayudar a los supervivientes entre otras cosas, pues entonces el número de horas se nos alarga de forma considerable. Otra novedad es un modo multijugador cooperativo para hasta 4 jugadores llamado Apocalipsis Zombi, la cual consiste en ir eliminando zombi tras zombi hasta completar las Hordas, cada nueva horda implica más zombis y más dificultad. Pero no solo eso, también contamos con que

LA MEJOR Y LA MAS TERRORIFICA DESCARGA PARA RED DEAD HASTA LA FECHA





RDR: UNDEAD NIGTHMARE



GÉNERO:
ACCION Y AVENTURA
DISTRIBUIDORA:
ROCKSTARS GAMES
PLATAFORMA:
XBOX360

Gráficos
9.9

Jugabilidad


Sonido


Historia
9.9

Traducción
9.0

CONCLUSIÓN

la munición escasea y necesitaremos saquear tumbas para reabastecernos, aquí el trabajo en equipo es crucial para sobrevivir. Este DLC ya está disponible y lo podremos adquirir en el Bazar de Xbox live y en el Store de nuestra Playstation3 por tan solo 800 MP en el caso de la consola de Microsoft y de 9,99 € en la de Sony, lo que lo hace prácticamente una compra indispensable si te ha gustado el juego y si te gusta el género de los survival horror.

Me atrevo a decir que esta es sin duda la mejor descarga de contenido que existe ahora en el mercado, por un precio muy atractivo te llevas una campaña totalmente modificada y pensada para pasar miedo, aunque también encontrareis cosas muy curiosas, que prefiero que descubráis por vosotros mismos. Y un modo multijugador que si tenéis a varios amigos os asegura unas buenas risas pero aunque lo juguéis solos también lo disfrutareis. Así que me despido dando un último consejo: Que no os muerdan...



QUANTUM

UN TREPIDANTE JUEGO DE ACCIÓN Y DISPAROS BAJO UN ENTORNO APOCALÍPTICO

POR BIBIANO RUIZ

Nos encontramos ante un juego de acción y disparos ambientado en un entorno apocalíptico que podría haber sido una auténtica bomba pero que se queda muy por debajo de lo esperado. Desarrollado en un mundo con un marcado estilo art Nouveau, que está al borde convertirse en post-apocalíptico, y que combina la belleza de los motivos orgánicos con una mecánica de juego llena de acción y tecnología. Un mundo amenazado por la presencia de unas torres con vida propia de las cuales no nos cuentan nada al comenzar la historia. Comenzamos manejando a Syd, un super musculoso soldado con el cual iremos avanzando durante todas las pantallas del juego, y ayudados por Filena, su fiel compañera con la cual podremos realizar ataques conjuntos para acabar con nuestros enemigos.

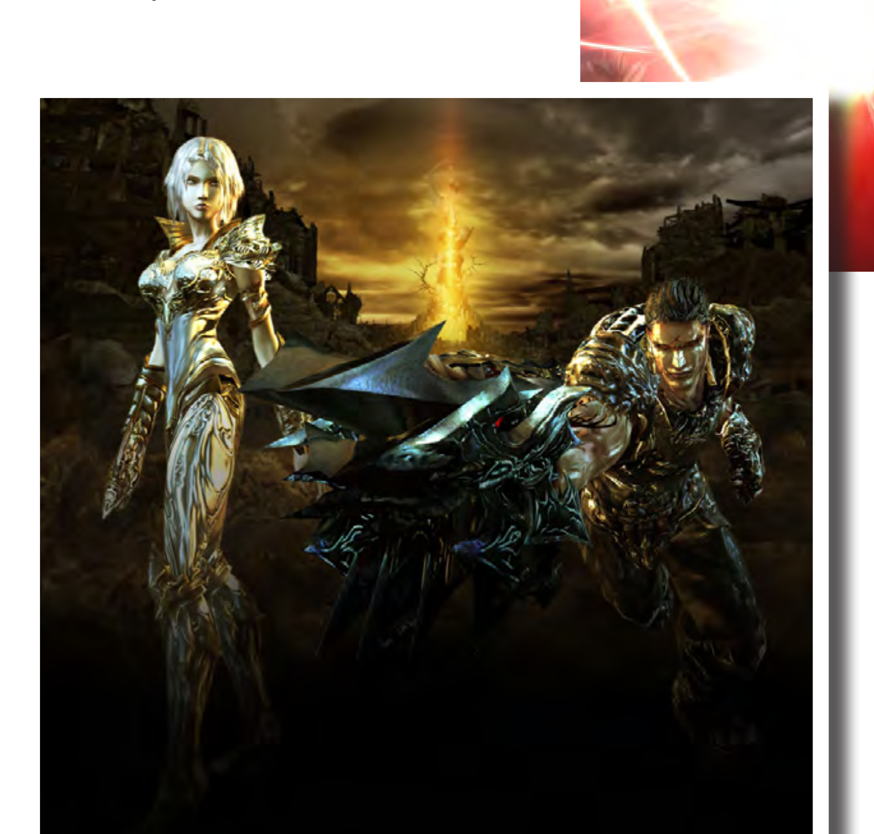
Durante el juego iremos explorando un mundo oscuro en el que el intenso campo de batalla

nos sorprenderá con desafiantes obstáculos que irán cambiando conforme avancemos en la historia. Como ya hemos dicho podremos hacer un ataque especial que necesita la colaboración de nuestros dos protagonistas, Syd y Filena, que en algunos casos será la única forma de superar los obstáculos.

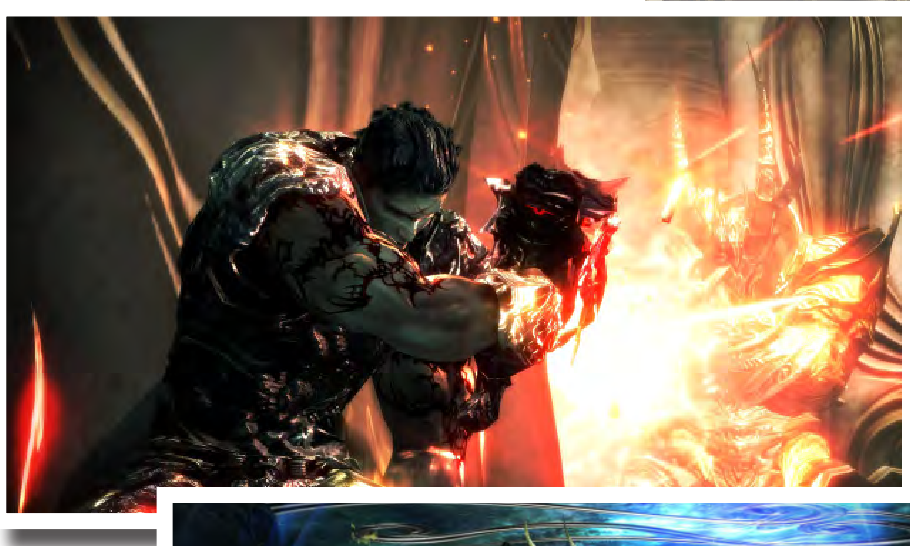
Nos encontramos con una gran variedad de armas que nos serán muy útiles en los diferentes momentos de la historias, desde ametralladoras, hasta escopetas pasando por cualquier tipo de arma que imaginéis. Nuestra compañera en cambio tan solo hará uso de un arma legendaria que porta, "Lumiere" que puede transformarse desde una espada hasta un arma explosiva de largo alcance.

Una de las cosas más útiles en el juego serán las coberturas, ya que sin ellas sería imposible que consiguiéramos superarlo, un pequeño descanso para recuperar vida y de paso fijar nuestro próximo objetivo. Tal vez hubiera sido deseable que el sistema de apuntado fuera más rápido y efectivo, pero en el peor de los casos podemos acercarnos a nuestros enemigos y matarlos de un buen golpe. Un punto en contra del juego que pienso que es imprescindible comentar es que cuando tienes que destruir algún objeto para seguir avanzando no sabes cuál

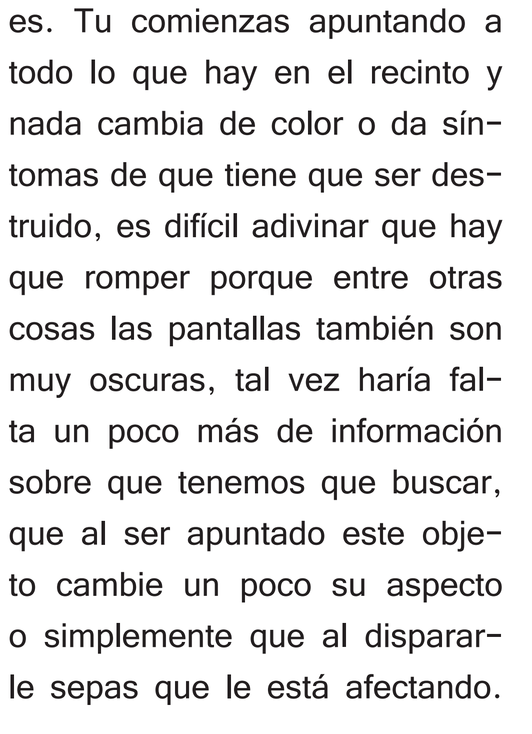
>>



UN CAMBIANTE Y VIVO CAMPO DE BATALLA, EN EL QUE SE ENTREMEZCLAN MOTIVOS PROPIOS DEL ART NOVEAU



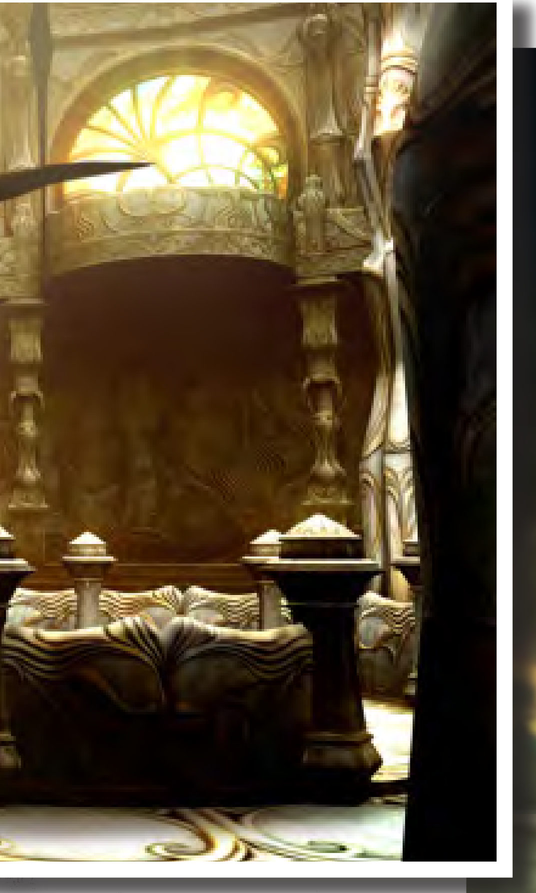


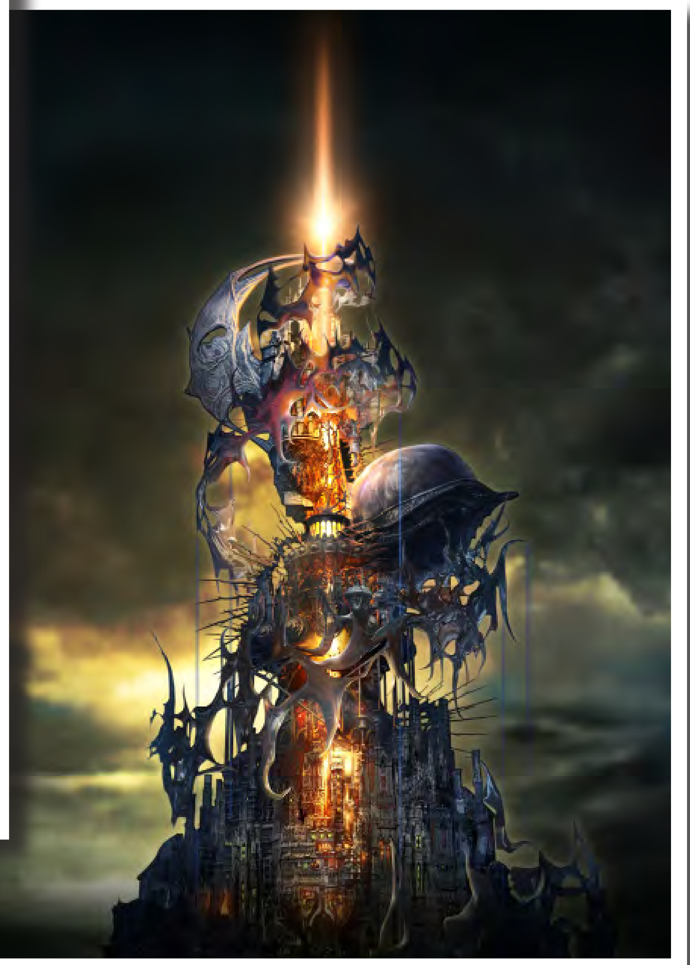


es. Tu comienzas apuntando a todo lo que hay en el recinto y nada cambia de color o da síntomas de que tiene que ser destruido, es difícil adivinar que hay que romper porque entre otras cosas las pantallas también son muy oscuras, tal vez haría falta un poco más de información sobre que tenemos que buscar, que al ser apuntado este objeto cambie un poco su aspecto o simplemente que al dispararle sepas que le está afectando.

También tenemos un punto a favor y es que le juego es bastante activo. Hemos comentado que la torre tiene vida propia y por tanto, antes de que nos demos cuentas el escenario ha cambiado y nos han aparecido nuevos enemigos para combatir. Nos encontramos con muchos tipos de escenas: plataformas, disparos con cobertura, ataques rápidos de pequeños enemigos y hasta escenas de puntería donde deberemos acabar con algunos obstáculos para pasar rápidamente sin morir.

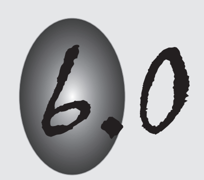








QUANTUM THEORY



GÉNERO:
ACCION
DISTRIBUIDORA:
KOCH MEDIA
PLATAFORMA:
PS3

Gráficos
6.0
Jugabilidad
6.0
Sonido
6.5
Historia
6.0
Traducción
5.0



Finalmente podemos decir que no es un juego novedoso, un poco oscuro para el gusto de muchos, con lo que no se consigue apreciar todo el esplendor que podría llegar a darnos pero bueno que consigue que estemos durante todo el juego activos, sin descanso para llegar a aburrirnos y con un escenario que consigue que el juego no sea nada repetitivo.

NARUTO SHIPPUDEN ULTIMATE NINJA STORM 2

POR JUAN JOSE SUAREZ

Si hablamos de Naruto, sin duda alguna, hablamos ya de un mito en el género manga, con una larguísima trayectoria ya sea en comics como en la serie original aclamados ya por seguidores de todo el mundo entero, con una historia y unos personajes casi ya infinitos incluso llegando a superar en muchos aspectos a la memorable Dragon Ball... Y es que no es de extrañar las múltiples adaptaciones para las diversas plataformas del mercado, desde las portátiles, hasta las más actuales de última generación las cuales ya cuentan con varias sagas (Rise of a Ninja y The Broken Bond para la 360 y Ultimate Ninja Storm para PS3). Sin embargo esta última entrega de reciente salida al mercado será distribuida para ambas plataformas con afán de complacer a todos los usuarios. Y es que este Ultimate Storm 2 no va a dejar indiferente a nadie. Para empezar hay que decir que esta segunda entrega nos deja justo donde acaba la primera y aun sigue la historia original de la obra por lo que los seguidores más fieles sabrán situarse perfectamente en los acontecimientos de la serie, por otra parte los que no estamos muy familiarizados no tendremos muchos problemas ya que la historia se puede seguir perfectamente y nos meteremos de lleno en este mundo fascinante. La historia como es de esperar narra la llegada de Naruto a la Villa Oculta de la Hoja tras estar durante tres años de ausencia en un entrenamiento especial con Jiraiya, donde se puede reflejar una cierta madurez por parte de nuestro protagonista y como no, del resto de personajes. Una vez allí y buscando des-



VIVE ÉPICOS COMBATES COMO EN LA SERIE ORIGINAL

esperadamente su restaurante favorito de fideos se encontrara con Sakura y tras contarse sus experiencias unirán sus caminos para trabajar juntos, aunque no tardaran en recibir una terrible noticia por parte de la Villa Oculta de la Arena. El del Clan Akatsuki ha atacado dicha Villa y secuestrado a su Kazekage: Gaara.

Y así comienza la historia de esta entrega que hay que recordar se trata de un juego basado en la lucha aunque con grandes toques de rol. Este modo llamado "Aventura Definitiva" estará cargado de personajes familiares de la serie, una historia más extensa y completa con muchas escenas de video y diálogos muy completos y elaborados. El desarrollo de la historia será simple: Debemos ir realizando misiones principales, aunque en nuestra aventura nos encontraremos con múltiples encargos por parte de la gente con la que iremos hablando, algunas serán muy complejas y nos llevaran parte del juego para realizarlas y otras en muchos de los casos lo podremos resolver casi en el acto. También tendremos múltiples objetos para recolectar y coleccionar y como no, tiendas donde podremos comprar útiles que nos servirán para nuestros combates.

Nos encontraremos en un entorno con fondos estáticos como si fueran realizados a mano cargados de armonía y muchos colores vivos, mientras que los personajes muestran un aspecto más bien grafico, siendo estos animados con entorno tridimensional. Aunque a simple vista se vea sugerente, no podemos evitar pensar que se tratan de consolas de última generación y se les podría sacar mucho mas partido respecto al apartado grafico y mencionar también, que los tiempos de carga que tiene el juego a veces son desesperantes, lo que no nos deja más remedio que instalar el juego en nues-

>>





tro disco duro para poder reducir en parte los tiempos de carga. Aunque la gran jugabilidad que aporta el titulo es muy positiva y solventa casi cualquier impedimento. Y no es para menos, es muy sencillo navegar entre los menús, controlar al personaje entre los entornos y en los momentos del combate, este ultimo de gran sencillez, pensado para prácticamente cualquier jugador, ya sea iniciado en esta serie o un gran veterano. Y ya que hablamos de los combates, mencionar que sigue la línea de la anteriores entregas, es decir, será lucha en tiempo real donde la animación y la velocidad se hace patente, pudiendo ejecutar grandes ataques con la sencillez de dos botones bien sincronizados, utilizando objetos de ninja los cuales nos proporcionan ciertas ventajas sobre nuestro adversario y otros incluso los usaremos contra el (bajar su defensa, dormirlo, envenenarlo...). Y para la guinda final, en algunos combates principales contaremos con unas fascinantes cinemáticas en las cuales entraremos en un modo "Quick Time" donde iremos presionando los botones que nos salen en pantalla consiguiendo que nuestros ataques sean más efectivos y espectaculares. Además estas cinemáticas a los fans les resultaran muy familiares ya que son calcos exactos de las escenas de la obra original. Todo un espectáculo.

Contaremos también para el desarrollo de la historia con una banda sonora acorde con la serie y en el apartado de la traducción, contamos con que dispondremos de todos los textos y diálogos traducidos con una comodidad en su lectura. Aunque este título como casi cualquiera de la serie no viene doblado, si que tendrá sus voces originales en Ingles y Japonés haciendo esta última opción más llamativa. Poco más que decir, aparte de la historia principal, el juego cuenta con 2 opciones más: Combate libre donde seleccionaremos hasta un total de 41 personajes de la serie más uno añadido extra como es Lars de Tekken 6 ya que este personaje fue diseñado por Masashi Kishimoto, el creador de Naruto. Aunque los personajes los iremos desbloqueando a medida que ga-



nemos Storm Points que es la puntuación que recibimos cada vez que ganamos un combate. Y por ultimo una opción nueva en este género, el modo Combate Online que nos permitirá medirnos contra otros oponentes de cualquier lugar. Sin duda algo que todo fan agradece.



CONCLUSIÓN

He de admitir que no soy fan de la serie por lo que de antemano quisiera pedir disculpas por si he cometido alguna equivocación a los seguidores más fieles, pero quisiera añadir que probé el juego y es una nueva experiencia para mí, ya que aporta lo mejor de dos géneros que son rol y lucha. Sinceramente es un juego que recomiendo al 100 % a los seguidores de la serie y para los que no lo son tanto, si quieren probar nuevas experiencias, sin duda alguna este es una buena opción. Y para finalizar, este título cuenta con un listado de logros / trofeos los cuales son pesados y requieren de paciencia, pero son fáciles y finalmente si dedicáis tiempo los podréis sacar.



NARUTO SHIPPUDEN: ULTIMATE NINJA STORM 2



GÉNERO: *AVENTURA/LUCHA*
DISTRIBUIDORA: NAMCO BANDAI
PLATAFORMA: *XBOX360/PS3*

Gráficos



Jugabilidad



Sonido



Historia



Traducción





POR BIBIANO RUIZ

Recuperándose de las pérdidas sufridas tras la derrota en la Segunda Batalla de El-Alamein, los alemanes del Afrika Korps (ayudados por las tropas italianas) preparan una vez más el asalto contra las tropas aliadas. Las fuerzas del Eje, bajo el mando del mítico General Erwin Rommel, tienen ahora una oportunidad para resarcirse de pasadas derrotas consiguiendo la victoria.

Normalmente nos encontramos con juegos ambientados en la Segunda Guerra Mundial disputados en Europa, pero la guerra tomo muchos más países y este juego nos enseña la guerra en África. Nos encontraremos con tropas alemanas, americanas e inglesas en pleno desierto enfrentándose entre ellas.

Nada más instalar nuestro juego nos encontramos con tutorial que nos enseñara parte del juego, de manera que aprendamos a desenvolvernos en este desértico territorio. Una vez terminado podremos elegir entre luchar con el ejercito Italo-aleman o a las tropas americanas. Lo conveniente sería jugar al menos un par de veces al juego porque dependiendo que alianza cojamos jugaremos una historia distinta, ya que el fin del juego es recrear la guerra tal como fue.

COMBATE EN LA SEGUNDA GUERRA MUNDIAL

Respecto a la jugabilidad destacamos que cualquier cosa que hagamos durante la batalla afectará a su resultado, es importante tener alta la moral de las tropas, conseguir ventaja posicional, coberturas y un sinfín de cosas. También nos irán apareciendo nuevas órdenes durante la partida, las cuales al cumplirlas nos ayudarán a mejorar nuestros soldados.

Gráficamente es un juego bueno, ya que han cuidado todo al detalle, escenarios, vehículos y el entorno por supuesto. Los movimientos de los soldados son muy fluidos, cualquier acción que realizan simula perfectamente la realidad, por lo que necesitaremos un pc con una buena gráfica para poder disfrutar de este juego en todo su esplendor, tal vez hubiera sido aconsejable bajar un poco la calidad en detalles para aumentar las posibilidades de jugar con gráficas no tan potentes, ya que lo importante de este juego no está en los gráficos si no en la jugabilidad, y en la estrategia.

Si en algún momento nos cansamos de seguir la historia, o simplemente queremos desarrollar una historia alternativa también tenemos la opción de crear nuestros propios ma-

>>



pas, aprovechando al máximo su libertad de acción.

Dos pequeños fallos, tal vez, es que el juego está traducido completamente al castellano con excepción de las voces de los soldados, digo tal vez, porque para algunos estará mal al no entenderlos y para otros estará bien, ya que no había realmente españoles luchando en este escenario.

CONCLUSIÓN

Podemos decir que es un juego bastante completo, lleno de detalles y escenas que nos harán disfrutar de la Segunda Guerra Mundial. Una buena jugabilidad gracias al fluido movimiento de vehículos y soldados, y al cuidado en todos los detalles que hacen que un juego supere lo deseable, aunque un poco repetitivos los mapas.

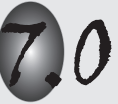


THEATRE OF WAR 2 AFRICA 1943



GÉNERO: *ESTRATEGIA*
DISTRIBUIDORA: FRIENDWARE
PLATAFORMA: *PC*

Gráficos



Jugabilidad



Sonido



Historia



Traducción



REVISTA ONLINE Y GRATUITA DE VIDEOJUEGOS

SIGUENOS EN:

HTTP://CREATIVEFUTURE.TK







PRENSA.CREATIVEFUTURE@GMAIL.COM

Cities XL 2011

TE GUSTARÍA SER ALCALDE DE UNA GRAN CIUDAD

POR JOSE M. ALCARAZ

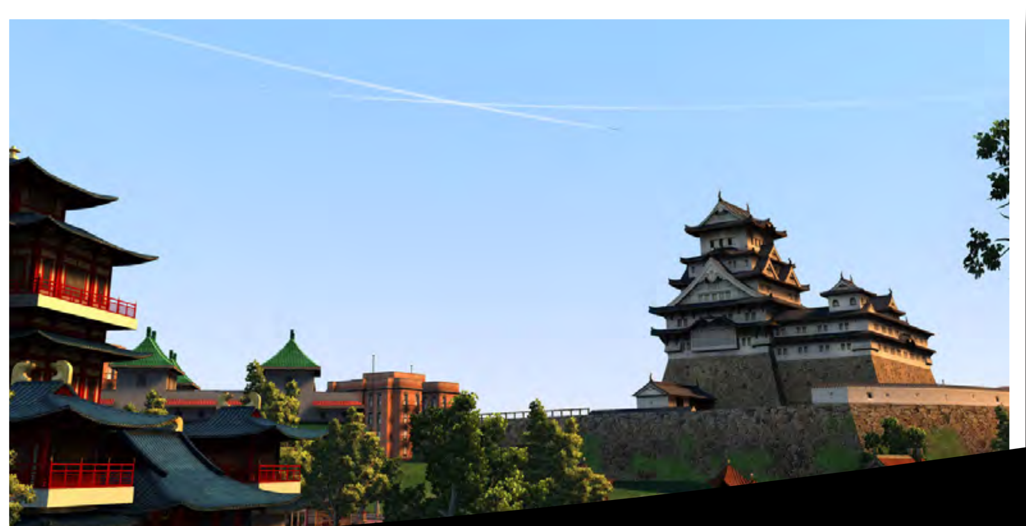
Cuando hablamos de Cities XL 2011 nos estamos refiriendo a un juego de construcción de ciudades, sin olvidarnos de la gestión de las mismas, desde la edificación de las viviendas para la población hasta el comercio entre ciudades, pasando por el transporte público, la sanidad, la seguridad, el entretenimiento, las zonas vacacionales o la gestión de aguas, electricidad, residuos, etc. Al iniciar el juego tendremos la opción de seguir una serie de tutoriales que nos enseñarán las acciones básicas que necesitaremos conocer para construir, hacer crecer y gestionar nuestras ciudades. Una vez que hayamos terminado todos los tutoriales estaremos preparados para crear nuestra primera ciudad. Para ello nos mostrarán un planeta con varios puntos blancos que representan distintas zonas donde empezar a construir, siendo cada zona de una dificultad distinta según los recursos que disponga la misma y la zona construible. Además de poder elegir las localizaciones en el mundo, tendremos a nuestra disposición un panel que nos mostrará todos los distintos tipos de terreno así como la dificultad que entrañan. Una vez que hayamos elegido donde estará nuestra ciudad solo quedará ponerle nombre y



empezar a construir. Antes de continuar solo decir que todas las ciudades que construyamos serán accesibles de la misma forma a través del mundo o de los paneles desplegables que nos ofrece el juego. Para esto en primer lugar tendremos que poner una carretera hasta el borde del camino, pues esta será la única forma (al menos en principio) de poder comerciar con otras ciudades y que edificios como los hoteles funcionen correctamente. En un principio con una carretera será suficiente, pero a medida que nuestra ciudad crezca, también lo harán las necesidades de esta de estar comunicada por lo que nos veremos en la obligación de construir nuevas salidas de nuestro mapa. Una vez que tengamos construido lo básico deberíamos dedicarle algo de tiempo a la gestión del tráfico, dado que si no lo hacemos pronto empezaremos a recibir quejas de nuestra población de que el tráfico es demasiado denso (esto está explicado en uno de los tutoriales). A medida que la ciudad crezca esto no será suficiente por lo que tendremos que poner estaciones de autobús y metro cuando estas estén disponibles, pero cuidado, porque resultan bastante caras de mantener, sobre todo el metro, lo que podría provocar un revés en nuestra economía haciendo que perdamos dinero a marchas forzadas. Una de las posibles soluciones para la perdida de dinero es la compra de recursos a través del comercio, ya sea con otras ciudades o con OmniCorp (en principio solo podremos comerciar con esta última, ya que si queremos comerciar con otras ciuda-

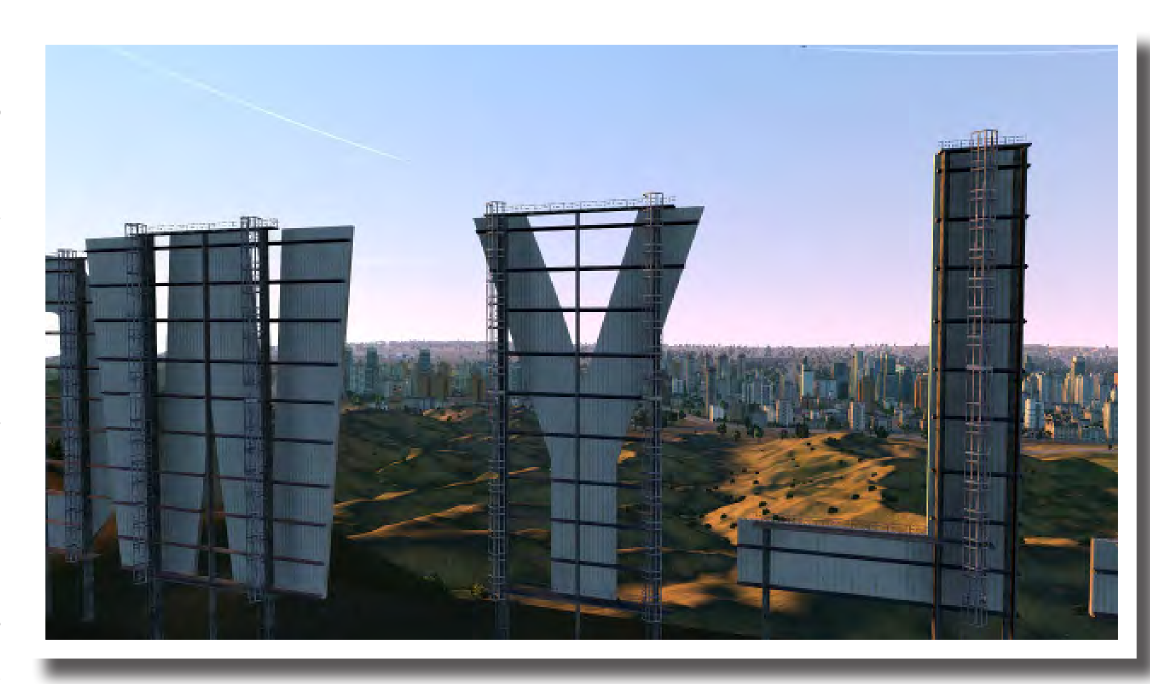




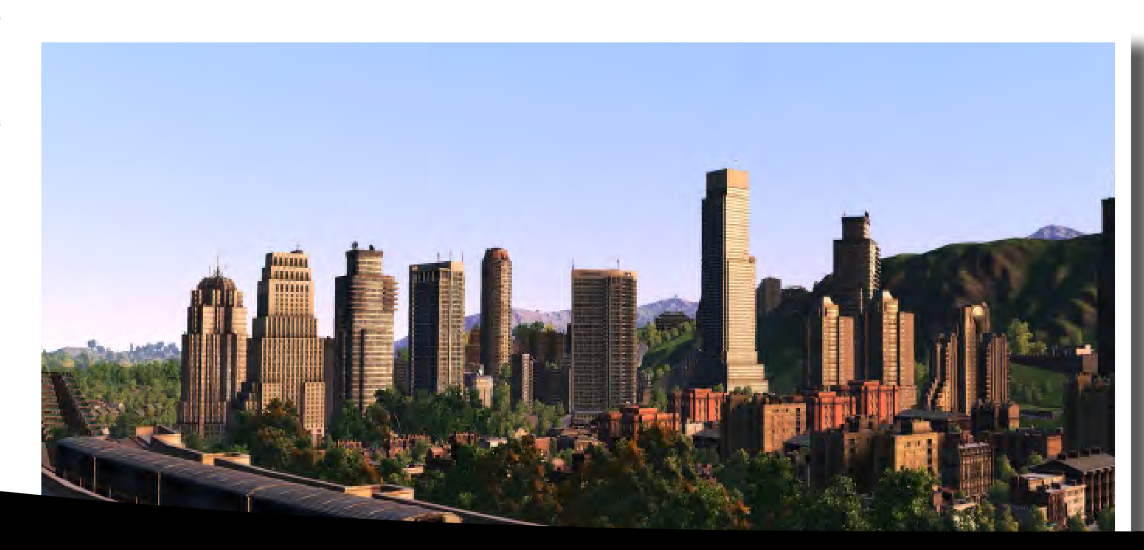


des las tendremos que crear nosotros mismos. Esto sale mucho más barato, pero está la cuestión del tiempo que necesitas para hacer otra ciudad viable).

Cambiando totalmente de tema, los gráficos son impresionantes para un juego de estas características teniendo una calidad excelente tanto con la vista global de la ciudad (en el que se pueden ver perfectamente los relieves de las montañas, etc.) como acercándonos a pie de calle donde podremos ver los vehículos circulando e incluso a la gente caminando por las calles. Lo mejor del motor gráfico de este juego es que lo soporta cualquier ordenador, desde uno modesto con una gráfica de 256 que en la actualidad prácticamente todos los ordenadores la tienen, eso sí de esta forma obviamente no podrás disfrutarlo de la misma forma ya que a medida que crezca la ciudad podríamos tener problemas de ralentización, pero no demasiado molestos. Y por último tocando el tema de la música tendremos una variedad de temas que aun-







que no muy extensa tampoco se nos hará monótono de escuchar, sin olvidar la cantidad de sonidos que tiene el juego, desde el tráfico de los coches hasta el sonido de la campana de los autobuses y trenes antiguos o el sonido de gente hablando cuando hacemos click en algún edificio. En definitiva muy completa la gama de sonidos.

CONCLUSIÓN

Habría mucho más que decir de Cities XL pero es mejor que lo descubráis por vosotros mismos. Lo único que se echa en falta actualmente es un modo online que por desgracia fue desactivado por Monte Cristo la empresa desarrolladora antes que llegara el juego a nuestro país por falta de apoyo de los usuarios al mismo, lo que hubiese una gran posibilidad de comercio, obligándonos a construir más ciudades si no queremos comerciar con la IA, que todo hay que decirlo es una abusadora.





CITIES XL 2011



Género:
ESTRATEGIA
Distribuidora:
DIGITAL BROS
PLATAFORMA:
PC

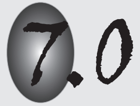
Gráficos



Jugabilidad



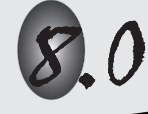
Sonido



Historia



Traducción



FINAL FANTASY XIV ONLINE

POR CRISTINA USERO

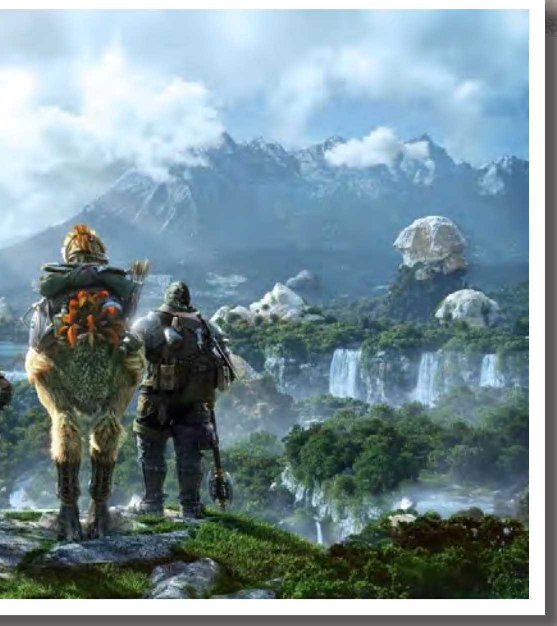
Posiblemente nos encontramos ante el MMO con mejores gráficos que existe hasta el día de hoy. Aunque muchos nos hubiéramos esperado alguna expansión para el FF 11 con la posibilidad de continuar con el juego, Square Enix nos trae este nuevo juego para captar nuevos jugadores.

Nada más comenzar nos encontramos con un espectacular video introductorio que nos dejará con la boca abierta durante unos minutos para luego comenzar el juego directamente con un combate. Cabe destacar que el sistema de personalización es muy completo, ya que podemos decidir hasta el último detalle de nuestro personaje, cosa que en más de un juego echamos de menos porque al final la gran mayoría de personajes son iguales y repetitivos.

Una vez ocurrido este comienzo genérico para todos tenemos la opción de elegir entre tres ciudades que realmente no afectaran a nuestra forma de actuar, ya que un gran fallo del juego es la falta de un tutorial, e incluso algunas misiones iníciales para



USA EL TRANSPORTE AETHERYTE PARA RECORRER DE PUNTA A PUNTA EL REINO DE EORZEA



UNA GRAN CALIDAD GRAFICA

hacernos con el funcionamiento del juego. La interfaz tampoco es un punto a destacar porque a los pocos minutos de comenzar nuestro proceso de adaptación con él nos daremos cuenta que no se ajusta nada a la gente que está acostumbrada a juegos de este tipo, cada menú que abres tienes que cerrarlo para abrir otro, y si pinchamos fuera del menú principal no conseguiremos que se cierre todo, cosa a la que estamos acostumbrados.

Final Fantasy XIV no son todos fallos, ya hemos comentado algunas cosas buenas y por supuesto tenemos que valorar el perfeccionamiento de nuestro personaje. Nosotros elegiremos una profesión al comenzar el juego, pero si en algún momento del juego pensamos que esa no es la que nos gusta o simplemente queremos probar otra distinta no hay problema, cambiamos a un arma que se ajuste a nuestra nueva profesión y comenzamos a mejorarlo en ese nuevo arte que nos apetece. Además, a la hora de combatir si nos juntamos con algunos amigos que tengas sus pj's orientados a profesiones distin-

tas a la nuestra tendremos la opción de usar combos de grupo, con lo que obtendremos algunos ataques que nunca llegaríamos a realizar nosotros solos. Las misiones también suman puntos a favor en este título. El juego incluye un sistema de misiones bastante variadas, y las separara en dos tipos: principales y secundarias. Las principales nos ayudan a seguir un poco la historia del juego y las secundarias, no menos importantes, nos servirán para prepararnos para las principales, ya que sin ellas no conseguiríamos el nivel suficiente como para seguir la historia principal. Os vamos a comentar algunos detalles que le faltan al juego y que posiblemente harían que el juego tomará un giro distinto, y ayudaría bastante a atraer a más de uno.



- Sistema PVP: Solo tenemos un PVE que Square Enix nos tiene restringido por horas.
- Variedad en los mapas: Los gráficos son excelentes, pero la variedad en los exteriores es poca.
- Modo de video super-slow: Incluso configurando nuestro juego con un modo slower necesitamos un equipo potente para jugar decentemente.
- Tutorial introductorio: Un pequeño tutorial que nos ayude a meternos en el mundo y nos ayude a entender cómo va el juego.
- Una interfaz más cómoda de usar.
- Una traducción al castellano.



CONCLUSIÓN

Siendo sinceros este juego podría haber sido (o ser, porque nunca es tarde para sacar una completa expansión) la bomba de los MMOS por sus gráficos, que es el punto flojo de muchos juegos, pero está muy descompensado por la falta de una interfaz cómoda de usar, unos comandos rápidos para el uso del día a día y una buena traducción para los que no nos llevamos bien con el inglés.



FINAL FANTASY XIV



7.7

Género:
MMO
Distribuidora:
KOCH MEDIA
plataforma:
PC

Gráficos 9.9

Jugabilidad 7.9

Sonido 5.8

Historia 8.0

Traducción 5.3





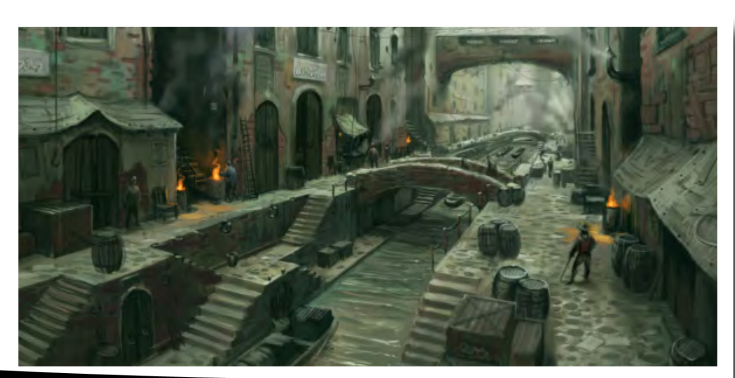
PSP®go baja de precio

Desde el 27 de Octubre, PSPGo podrá ser adquirido por 179,99 € en cualquier tienda de España. Y durante un tiempo limitado tendremos la posibilidad de conseguir 10 juegos gratis descargables desde PlayStation@Store.



Fable III viene acompañado de contenido adicional gratuito

Desde el 29 de Octubre ya disponemos de este juego para nuestra Xbox360, y desde el momento de la compra optaremos a unos códigos de descarga con los que podremos conseguir una poción Raise Dead y otra Slow Time, dos trajes de Scot Hero, un set de tatuajes y un skin para nuestro perro.



MEDAL OF HONOR

Las tropas estadounidenses continúan en Afganistan, pero todos los soldados saben que tienen la seguridad de que los sitios donde desembarquen estén seguros, porque cuentan con la unidad Tier 1.

Esta unidad se encarga de que el terreno esté despejado, y son los principales protagonistas del primer juego de la saga basado en un conflicto internacional, en el que manejaremos tanto soldados de infantería como de artillería. Contaremos con diferentes modos, como un mejorado modo multijugador y el modo Combat Misión, en el que tendremos diferentes modos según avance la parida, y aunque sea para varios jugadores, tiene argumento.





Un esperado videojuego inspirado en la serie de manga homónima

Nos llega "El puño de la estrella del Norte" ofreciéndonos los combates más espectaculares en la actual generación de consolas. Como sucesor de los clásicos beat'em ups y juegos de scroll horizontal, pero actualizado con una impactante física, combates y un estilo gore inspirado en el cómic de culto.



Prepárate para echarle el guante al juego de lucha dos contra dos más intenso

En esta última entrega para la portátil de Sony donde se desatan las energías más demoledoras del universo y nos darán la oportunidad de elegir entre más de 70 jugadores totalmente personalizables así como entre un montón de modos de juego distintos en devastadores batallas de dos contra dos.

Tendremos la posibilidad de seguir la épica aventura de Dragon Ball Z, y poder pelear con el monstruo Buu, o jugar en el modo Battle 100 para retar a otros jugadores en emocionantes escenarios.







El Señor de los Anillos: Las Aventuras de Aragorn nos permitirá revivir grandes aventuras en la Tierra Media y por primera vez, podremos convertirnos en los héroes creados por J.R.R. Tolkien utilizando el Nuevo controlador PlayStation Move o el mando de la Wii para combatir como Aragorn o Gandalf.

HOMEFRONT

Nos encontramos ante un shooter bélico que nos adentra en la situación mundial del 2027. Nuestro planeta está resentido por la larga crisis económica y Estados Unidos se encuentra sin aliados antes una invasión norcoreana. Homefront saldrá a la venta para Xbox 360, PS3 y PC a comienzos del 2011.



Lord of Arcana será un brutal juego de acción RPG donde podremos crear a nuestro guerrero y triunfar en los desafíos del Gremio acabando con temibles y míticas criaturas.

El paquete de Borderlands Game of the Year se completa con una copia del superventas Borderlands, toda su oferta de expansiones, un mapa desplegable y un certificado de afiliación para inscribirse en el Duke Nukem Forever® First Access Club. Con el certificado tendremos entre otras cosas acceso exclusivo a la demo del Duke Nukem.



Podremos surcar los cielos con en este juego de acción y aventuras

LEGENDE VAN GA'HOOLE
DE GAME

Basado en la última película en 3D de Warner Bros Pictures y Village Roadshow Pictures nos llega este juego disponible para PS3, Xbox360, Wii Y NDS.

En el juego podremos entrar en el papel de un joven búho aspirante a Guardián, el máximo protector del preciado reino de los búhos. Localizado en el asombroso mundo de Ga'Hoole. Tendremos la oportunidad de sobrevolar una vasta extensión de terreno lleno de lugares sacados de la película y también del libro.



La enésima entrega del Final Fantasy sorprenderá por su jugabilidad y sus gráficos tan originales

Un nuevo Final Fantasy aterriza en la portátil de Nintendo con la peculiaridad de que no es un remake de otros juegos sino que es totalmente original. Este juego aprovecha al máximo la doble pantalla de la Nintendo DS y otro de sus puntos fuertes es que el aspecto visual que presenta el juego está muy logrado, crea situaciones muy entrañables con unos personajes adorables.



Y sobre la historia... increíble como en todos los juegos de esta saga. Seguro que no os aburriréis con este juego ya que os llevará tiempo y paciencia conseguir pasároslo.



Starkiller vuelve, más fuerte que nunca, y clamando venganza

El aprendiz secreto de Darth Vader ha vuelto (ya veréis como según empecéis el juego), y ahora es más diestro con sus habilidades de Jedi. Tiene nuevas habilidades, por ejemplo ahora podremos controlar la mente de nuestros enemigos, y ahora también podremos usar dos sables láser y seremos más ágiles.

El juego, situado entre los episodios “La venganza de los Sith” y “Una nueva esperanza” contará con conocidos escenarios de la saga como la fábrica de clones, y con personajes tan conocidos como Darth Vader, Boba Fett o el mismísimo maestro Yoda. El regreso de Starkiller será bestial.



Starkiller vuelve, más fuerte que nunca, y clamando venganza

La historia circulará en torno a un superhéroe un tanto...peculiar llamado capitán Smiley. No estará solo ya que tiene un acompañante algo molesto y demasiado hablador, se llama Star y es un símbolo en forma de estrella que tiene en su pecho.

No se caen bien precisamente y protagonizarán situaciones de lo más cómicas. Se unirá a esta particular pareja Gerda, una heroína que nada tendrá que ver con nuestro capitán, pero está en una situación similar.

La historia del juego es que el cómic del capitán Smiley está pasando por su particular crisis y necesita que los lectores le vuelvan a querer y lean sus aventuras nuevamente, asique para llamar la atención nuestro capitán se pasará por otros cómics para ayudar a otros héroes. ¿Podrás ayudar a Gerda? ¿Podrás conseguir que vuelvan a querer al capitán Smiley? ¿Podrás hacer que se calle de una puñetera vez Star?

Solo tú tienes las respuestas.

Ser pirata nunca fue mejor



Vuelve de nuevo un titulo que ya apareció en el 2004 para ordenador, aunque este fue un remake de otro juego del año 1987.
Esta entrega tiene la misma esencia que las 2 anteriores, tiene tanto aventura como estrategia, nos trasladará a la época donde los piratas estaban a la orden del día.

También aportará algo nuevo, como poder personalizar tu barco y jugar a varios minijuegos.Estamos seguros que será un juego muy ameno en el que disfrutarás como nunca de ser un pirata.



Tony Hawk: Sherd nos ofrece una sensación máxima en las disciplinas del skate gracias a su periférico inalámbrico. Con un estilo de juego arcade, nos ofrece por primera vez en la saga la opción de snowboarding.

El periférico que incluye este juego detecta todos los movimientos del jugador, perfecto para que disfrutemos al máximo con su ilimitada energía, sintiendonos unos grandes profesiones del skate.



Cuatro nuevos paquetes de contenidos descargables

Capcom durante este pasado mes de octubre ha sacado 4 nuevos paquetes con contenido descargable para el juego Dead Rising 2. Estos han incluido nuevas habilidades, armas y nueva vestimenta para nuestro personaje favorito.

Los 4 packs han sido: Psicópata, Soldado de Fortuna, Fanático de los Deportes, y Ninja.



El innovador juego para Nintendo DS que reta a jugadores de todas las edades

Con Super Scribblenauts se amplían los innovadores elementos de su antecesor con nuevas características entre las que se incluyen un nuevo sistema de adjetivos que nos permitirá llevar más lejos los límites de su imaginación.

Tendremos la posibilidad de utilizar un nuevo sistema de control gracias al D-pad y a la stylus. El juego también incluye un nuevo sistema dinámico de logros y un sistema para seguir nuestros progresos a lo largo de cada nivel.





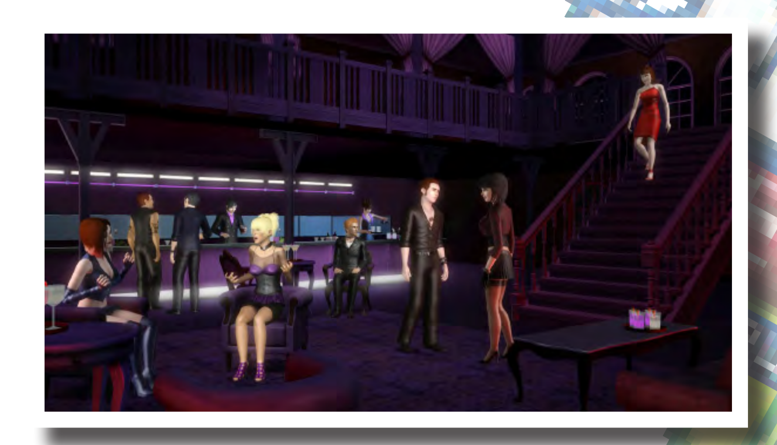


Ardistel lanza un mando como el de la Xbox360™ para tu PS3™

Muchos jugadores prefieren las características del mando Xbox360 por su comodidad, precisión y sus gatillos de gran sensibilidad. Sin embargo el mando de PS3™ tiene también un sensor de movimiento.... ¿Y si juntáramos las mejores características de cada uno en un único mando?

Inalámbrico, con vibración, sensor de movimiento, cómodo, preciso y de la mejor calidad. Si eres exigente con la calidad de tus partidas... ¡este es tu mando!

Aventúrate y disfruta de la vida nocturna con Los Sims 3 Al caer la noche



Los Sims 3 Al caer la noche nos permitirá explorar nuestro lado más oscuro mediante la inclusión de las criaturas de la noche, donde tendremos la opción de hacernos amigo de un vampiro y pedirle que te convierta en uno de ellos.

Una vez transformado, verás que tu Sim tiene sed en vez de hambre, que puede correr más rápido, leer la mente y que no tiene la necesidad de dormir. También podrás ayudar a tus Sims a ser famoso con los paparazzi siguiendo cada uno de sus movimientos En Los Sims 3 Al caer la noche tus Sims se lo pasarán mejor que nunca cuando se ponga el sol.





Si una madre se organiza tiene tiempo para muchas cosas. Y si no, no hay más que ver cómo le cunde el día a Mama, la protagonista de la saga Cooking Mama desarrollada por 505 Games y distribuida por Digital Bros.

Primero nos enseñó a cocinar con el mundialmente famoso Cooking Mama; luego extendió sus habilidades a la jardinería, con Gardening Mama. ¡Y ahora se pasa con armas y bagajes a los trabajos manuales en el nuevo título de la serie, Cooking Mama World: Hobbies y Manualidades, que sale a la venta para Nintendo DS el próximo 12 de noviembre! Y también nos llega Cooking Mama World: Babysitting Mama para Nintendo Wii, que es el primer videojuego que se vende con un muñeco de bebé a tamaño real, que se puede conseguir con la edición coleccionista del juego.

¡La saga Cooking Mama crece con dos nuevos y espectaculares juegos!

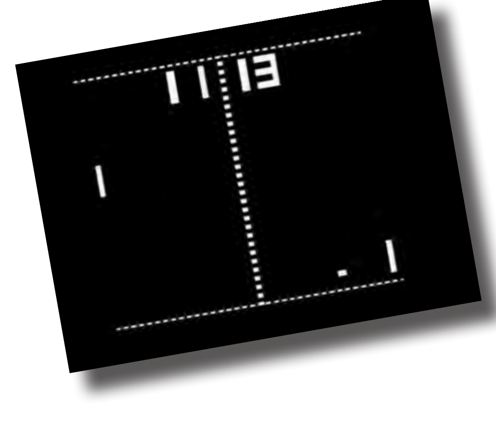


Todos el mundo sabe que es una videoconsola, pero no todos saben, ya sea por su juventud o por falta de tiempo o presupuesto durante la misma cuales son las consolas que han existido, ni las generaciones en que debido a la tecnología con la que estaban hechas se han dividido. Por ese motivo en este número Time Machine estará dedicado a eso; las generaciones de consolas que han existido desde las primeras como la Magnavox Odyssey hasta las de última generación como la Xbox 360 o la PS3. Así que empecemos.

PRIMERA GENERACIÓN

En 1972 vio la luz la que sería la primera videoconsola, la Magnabox Odyssey. Bien es cierto que antes existieron videojuegos pero esta fue el primer aparato de entretenimiento para el hogar. Era una maquina muy básica pues los juegos no tenían sistema de puntuación, ni siquiera sonido, y respecto a los gráficos generalmente eran unos cuadrados que se movían por la pantalla. Funcionaba con cartuchos de aspecto parecido a los que habría en generaciones posteriores, pero internamente la cosa era muy diferente. No tenía CPU, estaba compuesta de una combinación de resistencias, transistores y condensadores soldados a una placa, y los cartuchos eran parte de ese hardware, cuya función era cambiar la lógica al programa. Tras una feria de videojuegos en la que se expuso la Magnabox, Nolan Bushnell fascinado con ella y concretamente con el ping-pong, se puso a investigar junto con su compañero Ted Dabney y a finales de ese año tuvieron lista una versión mejorada del juego llamada PONG. Hasta 1976 no salió su versión







casera dando inicio a la competencia en el mundo de los videojuegos, y a la creación de ATARI. A su salida esta consola fue conocida como Atari PONG, pero su nombre era Sears Telegames Pong, y no tenía ranura para cartuchos pues su único juego era el PONG, pero lo que le dio competitividad fue la inclusión de un marcador y por supuesto el sonido.



SEGUNDA GENERACIÓN

La más destacada de esta generación fue la Atari 2600, que elevó a Atari a su momento de máximo esplendor siendo durante la primera mitad de los años 80 la líder indiscutible, aunque tuvo pequeños rivales como fueron Colecovisión que tenía el doble de colores que la 2600 y Intellivision de Matel que por primera vez incluía una CPU de 16 bits. También cabe destacar que en esta generación fue donde dieron sus primeros pasos empresas como Nintendo y Sega con TV-game 6 y SG-1000 respectivamente. Esta generación fue donde realmente empezó el BOOM de las videoconsolas y por tanto de los videojuegos en general. Estos venían en formato de cartucho que se popularizó en posteriores generaciones. Quizá el juego más famoso de la época y desde luego el más vendido fue el Space Invaders. Otros juegos también conocidos fueron Pitfall y Defender y por supuesto hacía sus primeros pinitos Donkey Kong. Cabe destacar que la mayoría de los juegos eran versiones domesticas de arcades de la época faltos de argumentos pero altamente adictivos.







TERCERA GENERACIÓN

Tras la caída de los videojuegos de 1983 Atari comenzó a ceder terreno dando la oportunidad a empresas japonesas que prácticamente monopolizaron el mercado como Nintendo y Sega a sacar sus nuevas consolas Nintendo NES o Famicon para el mercado asiático y SEGA Master System. Esta generación es la que dio vida a grandes juegos como fueron los primeros Final Fantasy o Dragon Quest de Square Enix, Super Mario Bros, Legend of Zelda y Metroid de Nintendo, Megaman de Capcom, Metal Gear y Castlevania de Konami, Phantasy Star de Sega o Bomberman de Hudson, por mencionar unos cuantos, todos ellos conocidos por cualquier fan de los videojuegos, incluso por los que no tienen edad suficiente para haberlos jugado en su momento pero que han podido disfrutar de ellos gracias a Remakes o a segundas y doceavas partes XD. A partir de esta generación es cuando comenzaron a aparecer las consolas portátiles con sus máximos exponentes con Game Boy de Nintendo y Game Gear de Sega.









CUARTA GENERACIÓN

También conocida como la generación 16 Bits dio comienzo en 1987 con la aparición de la PC Engine o TurboGraft, primera consola en sacar sus juegos en formato CDRom, aunque las consolas que dominaron el mercado fueron la Super Nintendo (SNES) y la Sega Mega Drive que lanzaba al mercado Sonic The Hedgehog para competir con Super Mario Bros. Esta época también conocida como la era dorada de los videojuegos estuvo caracterizada por la guerra comercial que hubo entre Sega y Nintendo por llevarse el mercado, y por la aparición de la consola Neo-Geo, la denominada el Rolls Royce de las consolas por su elevado precio, aunque también era la más potente. Otro punto destacable de esta generación es la aparición de los chips gráficos añadidos al cartucho y los accesorios como son el Mega CD y el Mega 32X o el Snes CD Rom que finalmente no salió al mercado.



Las portátiles volvieron a ser la Game Gear y la Game Boy en su versión Pocket además de la Watara Supervision y la TurboExpress.



Hasta aquí las generaciones de consolas por esta revista, si quereis seguir leyendo sobre el tema esperad al mes que viene que vendrá la segunda parte.

World of Warcraft
Cataclysm

TÚ Y LA EXPANSIÓN

Hola si estás leyendo esto o bien eres un cotilla y no te vas a enterar de nada o bien quieres saber que te depara el futuro en el Cataclismo que se aproxima a nuestras tierras, bueno lo dejare claro en una sola frase: "La vas a pasar putas". Explico Si eres de los que como yo se han visto disminuidas sus capacidades, ya sea para pegar curar o agrear, estarás que trinas y llevaras unas semanas con un /cry tras otro. Si eres de los que ahora te crees como DiCaprio el rey del mundo (pienso en la que te va a caer y me lleno de felicidad) Blizzard te va a dar una sorpresa, los llamados equilibrios que como todos sabemos son: tu pegas mucho-> hachazo, curas poco ->te bufo y curas más, este no agrea pues que se jo…que aprenda a agrear mas. A todo esto muchos buscan la panacea de los nuevos árboles, talentos, ah se me olvidaba, y la maestría, esa gran desconocida. Pasemos al turrón.



Algunos, los subidos solo tienen que disfrutar de sus mejoras, no os acomodéis que seguro os bajaran, aprended lo que tenéis y lo que no y estad preparados para futuros cambios.

Los bajados, tranquilos que nos compensaran con las demás clases y como ya he visto, quiero decir leído, a 85 todos rendiremos correctamente pero claro con los equipos-stats skill actuales no hacemos nuestro trabajo como debiéramos. ¿Por qué? Fácil, un PJ no hace lo que debe si su relación de stat-skill no es la correcta a sus talentos. Ejemplo:

- Un healer que tiene X de espíritu puede espamear curas sin parar y meter todas sus curas a todos los pjs de su grupo sin gastar su mana pero si no es capaz de curar una cantidad de vida con 1 sola de ellas o en un corto periodo de tiempo para mantener vivo al Tanque no será un buen healer. Esto es lo que Blizzard está corrigiendo, que ahora las stats y skills den la cantidad de poder que debe para hacer tu función aunque compense o digamos suavice el crecimiento de esta stat o skill con el crecimiento de tu ejercicio. Digamos una cura a nivel 80 hace 5000 y a 85 12000. Después del cambio hará a 80 8000 y a 85 12000. Lo que quiere decir que ahora harás más pero a máximo nivel te mantendrás igual. La maestría: Ella será nuestra mejor baza porque nos da fuerza en lo que realmente necesitamos mejorar, ya sea el agro que creamos, el daño que hacemos, o las curas que podemos imponer. Algunas clases ya han demostrado que la maestría les da muchos beneficios a nivel 80 y otra se mantienen expectantes, mi consejo: Prueba.

Me siento reacio a ponerme Maestría ahora mismo. La razón es que al reducir el número de stats que te dan las piezas todas las que quedan las veo como fundamentales y la compensación la veo escasa. Ejemplo:

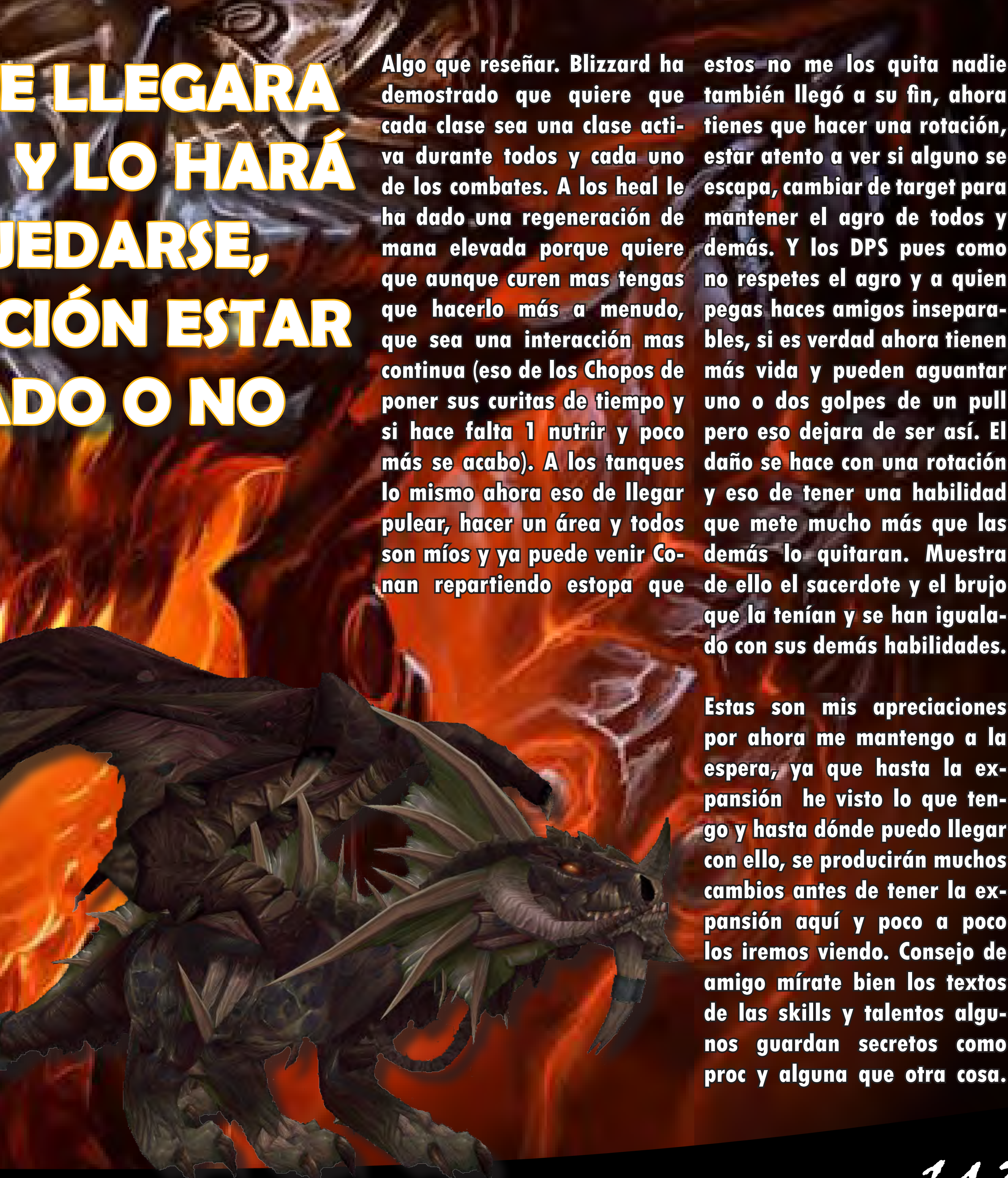
>>





- Un heal se quita crítico a cambio de mejorar la maestría que te da aumento de las curas en el tiempo. Pierde 1% de crit y gana 0.20 a las curas, (no son valores reales pero aproximados). Tus curas de tiempo curaran 0.20 más pero 1 de cada 100 curas que seria crit curara mucho menos. ¿Te compensa la reforja de la pieza, única forma de coger maestría ahora mismo? No lo sé. Esto se debe a que ahora una pieza nos da 50 de crit por ejemplo y la misma pieza a nivel 85 te dará 300 que seria 6 veces más, es decir, con el ejemplo anterior ganas 1.25% de curas de tiempo aumentadas que eso sería una cantidad muy razonable ya que a 85 el escalado de crit es menor pero el de maestría se mantiene. Aquí tenemos la madre del cordero podemos tener una cantidad ingente de curas/daño/agro perdiendo una cantidad moderada del resto de nuestras stats, además de contar con la maestría que si nos dará el equipo de la Expansión.

ALAMUERT
A AZEROTH
PARA QU
ES TU ELEC
PREPARA



Algo que reseñar. Blizzard ha demostrado que quiere que cada clase sea una clase activa durante todos y cada uno de los combates. A los heal le ha dado una regeneración de mana elevada porque quiere que aunque curen mas tengas que hacerlo más a menudo, que sea una interacción mas continua (eso de los Chopos de poner sus curitas de tiempo y si hace falta 1 nutrir y poco más se acabo). A los tanques lo mismo ahora eso de llegar pulear, hacer un área y todos son míos y ya puede venir Conan repartiendo estopa que estos no me los quita nadie también llegó a su fin, ahora tienes que hacer una rotación, estar atento a ver si alguno se escapa, cambiar de target para mantener el agro de todos y demás. Y los DPS pues como no respetes el agro y a quien pegas haces amigos inseparables, si es verdad ahora tienen más vida y pueden aguantar uno o dos golpes de un pull pero eso dejara de ser así. El daño se hace con una rotación y eso de tener una habilidad que mete mucho más que las demás lo quitaran. Muestra de ello el sacerdote y el brujo que la tenían y se han igualado con sus demás habilidades.

Estas son mis apreciaciones por ahora me mantengo a la espera, ya que hasta la expansión he visto lo que tengo y hasta dónde puedo llegar con ello, se producirán muchos cambios antes de tener la expansión aquí y poco a poco los iremos viendo. Consejo de amigo mírate bien los textos de las skills y talentos algunos guardan secretos como proc y alguna que otra cosa.



Continuando con el trabajo de los números anteriores compartimos con vosotros nuevamente las fechas de las nuevas novedades que van a salir en los meses Nomviembre. Todas las fechas son especulaciones ya que en el mundo de los videojuegos nada es seguro hasta que esta a la venta.

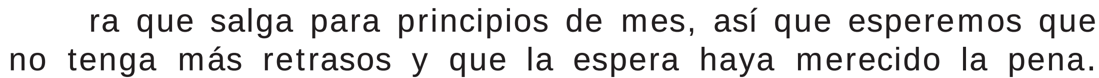
NOVEDADES NOVIEMBRE

FECHA	JUEGO	PLATAFORMA	GENERO
04/11/2010	Capitan Tsubasa: New Kick Off	DS	Deportes
04/11/2010	Time Crisis: Razing Storm	PS3	Arcade
04/11/2010	Los Sims 3	WII	Simulador
05/11/2010	James Bond 007: Blood Stone	MULTI	Acción
05/11/2010	El Puño de la Estrella del Norte	PS3, 360	Acción
05/11/2010	Pokémon Ranger: Guardian Signs	DS	Rol
05/11/2010	Dragon Ball: Raging Blast 2	PS3, 360	Arcade
05/11/2010	GoldenEye 007	DS, WII	Acción
05/11/2010	Football Manager 2011	PC	Estrategia
05/11/2010	Football Manager Handheld 2011	PSP	Estrategia
05/11/2010	Zhuzhu Pets: Los Amigos del Bosque	DS, WII	Arcade
05/11/2010	Naruto Shippuden: Naruto vs Sasuke	DS	Acción
05/11/2010	Naruto Shippuden: Dragon Blade Chronicles	WII	Arcade
05/11/2010	Bakugan: Defensores de la Tierra	DS	Acción
05/11/2010	The Fight: Lights Out	PS3	Arcade
05/11/2010	Emergency 2012	PC	Estrategia
09/11/2010	Call of Duty: Black Ops	MULTI	Acción
09/11/2010	Raving Rabbids Travel in Time	WII	Arcade
09/11/2010	Two Worlds II	MULTI	Rol
09/11/2010	Raving Rabbids Travel in Time	WII	Arcade
10/11/2010	Your Shape: Fitness Evolved	360	Simulador
10/11/2010	Crossboard 7	360	Deportes
10/11/2010	Dance Evolution	360	Arcade
10/11/2010	Dance Central	360	Arcade
10/11/2010	Kinectimals	360	Arcade
10/11/2010	Kinect Sports	360	Deportes
10/11/2010	Kinect Adventures	360	Arcade
10/11/2010	Kinect Joy Ride	360	Conducción
10/11/2010	MotionSports	360	Deportes
10/11/2010	Fighters Uncaged	360	Arcade

NOVEDADES NOVIEMBRE

FECHA	JUEGO	PLATAFORMA	GENERO
11/11/2010	InviZimals: Zona Sombria	PSP	Rol
11/11/2010	Beyblade: Metal Fusion	DS, WII	Acción
11/11/2010	Tom Clancy H.A.W.X. 2	WII	Simulador
12/11/2010	Sonic Colours	DS, WII	Acción
12/11/2010	Divinity II: The Dragon Knight Saga	360, PC	Rol
12/11/2010	Cooking Mama World: Babysitting	WII	Puzzle
12/11/2010	Cooking Mama World: Hobbies & Fun	DS	Puzzle
13/11/2010	U-Sing 2	WII	Arcade
15/11/2010	Game Party: En Marcha	360	Arcade
16/11/2010	Assassin's Creed: La Hermandad	MULTI	Acción
18/11/2010	Arcania: Gothic 4	360	Rol
18/11/2010	Need for Speed Hot Pursuit	MULTI	Conducción
18/11/2010	Harry Potter y Las Reliquias de la Muerte: Parte I	MULTI	Acción
18/11/2010	SingStar Guitar	PS3	Arcade
18/11/2010	SingStar Dance	PS3	Arcade
18/11/2010	SingStar Patito Feo	PS3	Arcade
19/11/2010	iCarly 2: Todo en un Click	DS, Wii	Arcade
19/11/2010	EA Sports Active 2	MULTI	Simulador
19/11/2010	Apache: Air Assault	PS3, 360	Simulador
19/11/2010	Split Second: Velocity	PSP	Conducción
19/11/2010	Hello Kitty Birthday Adventures	DS	Arcade
19/11/2010	Create	MULTI	Puzzle
22/11/2010	BlazBlue: Continuum Shift	PS3, 360	Arcade
24/11/2010	Crazy Taxi	PS3, 360	Conducción
25/11/2010	Def Jam Rapstar	MULTI	Arcade
25/11/2010	Yu-Gi-Oh! 5 D ´s Tag Force 5	PSP	Rol
25/11/2010	Yu-Gi- Oh! 5D ´s Master of the Cards	WII	Rol
25/11/2010	Karaoke Revolution Glee	WII	Arcade
25/11/2010	Sports Island Freedom	360	Deportes
25/11/2010	Michael Jackson: The Experience	MULTI	Arcade
26/11/2010	Disney Epic Mickey	WII	Acción
26/11/2010	Majin and the Forsaken Kingdom	PS3, 360	Acción
26/11/2010	Spider-Man: Dimensions	PC	Acción
26/11/2010	Winx Club: Rockstars	DS	Arcade
26/11/2010	Splatterhouse	PS3, 360	Acción
26/11/2010	Sly Collection	PS3	Acción
26/11/2010	Hello Kitty Seasons	WII	Arcade
26/11/2010	Pac-Man Party	WII	Arcade
26/11/2010	Ponte en forma con Mel B	MULTI	Arcade
26/11/2010	Tron Evolution: The Video Game	MULTI	Acción
30/11/2010	SpellForce 2: Faith in Destiny	PC	Estrategia



Aparentemente tras retrasos continuos, parece ser que por fin Gran Turismo 5 va a ver la luz e Diciembre de este año, aunque todavía no está realmente confirmada una fecha exacta, se espe-

ra que salga para principios de mes, así que esperemos que no tenga más retrasos y que la espera haya merecido la pena.





Tres nuevos SingStar para toda la familia



Para los amantes del SingStar tenemos una buena nueva pues el día 18 de noviembre salen al mercado 3 nuevos juegos de esta conocida saga. En primer lugar tenemos el SingStar Guitar, que como el nombre indica se le añade la guitarra al juego de karaoke, con Singstar Dance haremos uso del Playstation Move para bailar las coreografías y por último el Singstar Patito Feo con las canciones de la conocida serie de televisión.





Spellforce 2: Faith in Destiny sera una expansión independiente

Segunda expansión del conocido y aclamado Spellforce 2, que continuará la historia de la entrega anterior y añadirá nuevas unidades, edificios, conjuros y por supuesto misiones.

Un detalle importante es algo que dejó caer como el que no quiere la cosa el jefe de edición de Jowood Stefan Berger: "¿Y quién sabe? ¡Puede que esta expansión sea la introducción a algo más grande que estemos preparando!" Así que mientras esperamos lo que deparará el futuro a Jowood Entertainment disfrutemos de lo que nos ofrecen.



Tras 10 años vuelve Golden Sun

De mano de Nintendo para las DS vuelve Golden Sun con mejores gráficos, nueva historia, cambio total del uso de las habilidades aprovechando la pantalla táctil de la Nintendo DS. No recuperaremos a nuestro héroe, aunque no se descarte que nos lo podamos encontrar por el juego o quizá a algún conocido pues poco se conoce de la historia hasta el momento, así que habrá que esperar un poco para saberlo.



Vuelve nuestro amigo Spidey cargado de sorpresas

Este nuevo juego de spiderman sobresaldrá del resto pues cuenta con una trama exclusiva, lo cual propiciara a que la historia sea bastante mejor al no depender de un hilo argumental basado en el comic o eso se espera. En este título del hombre araña controlaremos a cuatro personajes diferentes, todos ellos spiderman pero de diferentes épocas y universos: el spiderman normal, uno de los años cuarenta, otro del futuro año 2099 y por último uno que lleva el traje de Venom de un universo alternativo. Nos dará la sensación de estar jugando a



Viajando en el tiempo desde los años 80 llega Tron Evolution

Con la resurrección de la película Tron y en los tiempos que vivimos es normal que también apareciera la versión jugable, como la película no se centra en un único genero, pues podremos tener desde carreras de motos hasta beat'em up, pasando por plataformas, pero no penséis que será al estilo tradicional, aunque si queréis descubrirlo tendréis que esperar a su lanzamiento.

Para el que le gusten las versiones coleccionistas, solo decir que en la de este juego se incluirá una moto de luz a escala.

TRON EVOLUTION THE VIDEO GAME



Llegará pronto otro juego de los maestros japoneses Namco Bandai, esta vez del género de las plataformas.

Ya se acerca la fecha de salida de este juego desarrollado por Namco-Bandai que podríamos describirlo básicamente como un título de plataformas y de acción, pero en lo que se refiere a este último no se tratará de enfrentamientos abiertamente a los enemigos, sino más bien tratará de ocultarnos de ellos.

Este juego narrará la historia de un joven ladrón que se topó con una gigantesca criatura llamada gólem del cual se hizo amigo. Ambos deberán ayudarse mutuamente para poder salvar el mundo que se encuentra en peligro.

Tendrá un aspecto visual muy peculiar, pero esto no significa necesariamente que sea malo. Tampoco se puede comparar con el de otros juegos, pero al fin y al cabo es curioso.

Lo que han intentado transmitir los creadores con este juego son sentimientos de amistad e intentar que acabemos por no poder olvidar a Majin, un gigante con mucho corazón.







Más guerra de mafias para rato

2K Games ha anunciado hoy que Joe's Adventures, el tercer contenido descargable de la epopeya del crimen organizado Mafia 2, saldrá a la venta el 23 de noviembre de 2010.

Joe's Adventures continúa la intensa historia de Mafia II a través de los ojos de Joe Barbaro, el mejor amigo de Vito Scaletta, mientras que Vito se encuentra en la cárcel.

La expansión extiende la narrativa del juego original combinando un argumento dramático con una intensa jugabilidad arcade y abriendo nuevos escenarios y zonas de Empire Bay para sangrientos tiroteos y persecuciones a alta velocidad. Solo recordar que se necesita el juego original para poder jugar.



¿Te gusta usar la imaginación?

EA nos sorprende una vez más con este juego donde tu imaginación e inteligencia te ayudarán a resolver los puzles que se te pongan por delante de las maneras más curiosas posibles, o usar tu creatividad para dar vida a las escenas más descabelladas que puedas imaginar para que otros las resuelvan de tal forma que todos se puedan divertir con tus creaciones y tú con las de ellos.



Una aventura que le dará color a nuestra consola

Vuelve el pequeño ratón para dar guerra en la actual generación de videoconsolas. En este juego Mickey se encuentra con el mago Yen Sid, el cual ha dibujado un mundo en un libro dentro del cual gobierna a todos los dibujos que son un fracaso.

Resulta que Mickey acaba entrando en ese mundo únicamente con dos armas (un pincel y disolvente) y se las tendrá que arreglar con ellas para lograr salvarse y salir de ese mundo.

Aquí entra en juego la versatilidad, con estas dos herramientas que hemos nombrado podremos modificar el mundo de Mickey a nuestro antojo pintando zonas o barrando partes que no sean necesarias, dándonos una gran variedad de posibilidades.

Vuelve el famoso mago Harry Potter con unos aires muy cambiados

Este juego de Harry Potter va a resultar un giro inesperado para la saga Harry Potter en el mundo de los videojuegos, ya que se tratará de un shooter en tercera persona.

En él se podrán realizar todas las acciones típicas de un shooter con la diferencia de que estaremos en el mundo de Harry Potter y nuestra arma será la varita mágica. Con ella tendremos distintos hechizos como es normal y cada uno de ellos será como un arma de fuego.

Unos serán rápidos, otros más lentos pero más fuertes, otros aturdidores... en resumen, que tendremos gran variedad de habilidades. En cuanto al apartado gráfico tendrá un buen aspecto que lucirá perfectamente en nuestras consolas.

En este juego Harry se enfrentará a su última aventura en Howarts con un estilo muy peculiar para esta saga pero que desde mi punto de vista puede ser una buena idea renovar.




EN EL PRÓXIMO NÚMERO...
CREATIVE
FUTURE
GRAN TURISMO 5
THE REAL DRIVING SIMULATOR
¿TE GUSTARÍA QUE TU EMPRESA SALGA ANUNCIADA EN CREATIVE FUTURE?
ENVIANOS UN EMAIL A:
PUBLI.CREATIVEFUTURE@GMAIL.COM

